Österreich € 2,70 Schweiz sfr 4,90 Dänemark dkr 21,20; Holland/Belgien/Luxemburg € 2,85; Italien/Spanien/Portugal/Frankreich/Griechenland € 3,10

4 195756 902503 02

EIN Kids Zone SONDERHEFT

ANIME ZONE

nur 2,50

EIN Kids Zone-SONDERHEFT

ALLES ÜBER DIE ANIME-KULT-HITS!

- Yu-Gi-Oh!
- Beyblade
- Dragon Ball GT
- One Piece
- Digimon Frontier

Enthüllt! Pokémon Colosseum, Box, Pinball & Channel!

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Die neuen Editionen knallhart getestet!

4 POSTER

KANNST DU DIE BLADEBREAKERS SCHLAGEN?

BEYBLADE™

LET IT RIP!

www.atari.com • www.beyblade.com

NELVANA INTERNATIONAL A CORUS™ Entertainment Company

d-rights

ATARI

© HUDSON SOFT/ TAKARA • BEYBLADE PROJECT • TV TOKYO Licensed by d-rights Inc. d-rights © TAKARA CO., LTD. 2003.
Manufactured and marketed by ATARI. ALL RIGHTS RESERVED. All trademarks are the property of their respective owners. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Die Anime-Kult-Hits!

Alle Anime-Hits auf einen Blick: Welche Serien bald anlaufen, erfahrt ihr ab Seite 4. Damit ihr wisst, was ihr nicht verpassen dürft!

ab Seite 04

Pokémon Rubin & Saphir

Knapp 2 Jahre hat das Warten gedauert. Jetzt sind die neuen Editionen endlich da.

ab Seite 40

Manga – Manga Der Blätterwald

Yu-Gi-Oh! – Alle Facts!

Auf dem Schulhof wird von nichts anderem mehr gesprochen! Ab Seite 14 erfahrt ihr alles über die Charaktere und die Sammelkarten.

ab Seite 14

ANIME

Charts 13
Eure All-Time-Anime-Charts!

Yu-Gi-Oh! 14
Alle Facts rund um den Kult

Beyblade 18
Die Kreisel fetzen!

One Piece 22
Piratenmäßiger Anime-Spaß!

Dragon Ball Z/GT 26
Story, Charaktere und Kampftechniken

Digimon Frontier 29
Die neue TV-Staffel startet!

Hamtaro 30
Kleine Hamster, große Abenteuer!

VIDEOSPIELE

Pokémon Rubin & Saphir 40
Die neuen Editionen im Test

Noch mehr Poké-Games 42
Colosseum, Box, Channel und *Pinball*

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 44
Kartenturniere auf dem GBA

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories 46
Da glüht die PlayStation!

Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell 47
Ein Yugi-Game für den GBC

One Piece Grand Battle 48
Haudrauf-Action auf der PlayStation

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak 50
Süchtig machendes GBA-Abenteuer!

Digimon World 2003 51
Cooles PlayStation-Game mit den Digimon

DBZ Budokai 52
Geniales PlayStation-2-Game!

DBZ Das Erbe von Goku 54
Der erste Teil des GBA-Abenteuers

DBZ Das Erbe von Goku 2 55
Nachschlag: So spielt sich der zweite Teil

Tipps und Tricks: Best of! 56
Die coolsten Tricks für PC und Konsolen

REPORTAGEN

Die Anime-Kult-Hits 04
Hier erfahrt ihr alles über eure Animes

Manga-Manga! 10
Was ist los im Blätterwald?

RÄTSELSPASS

Kreuzworträtsel 66

RUBRIKEN

Heft-Inhalt 03
Poster Chihiros Reise 31/38
Poster Beyblade 32/37
Poster Pokémon 33/36
Poster Hamtaro 34/35
Leserbriefe 58
Lesergalerie 62
Impressum 66

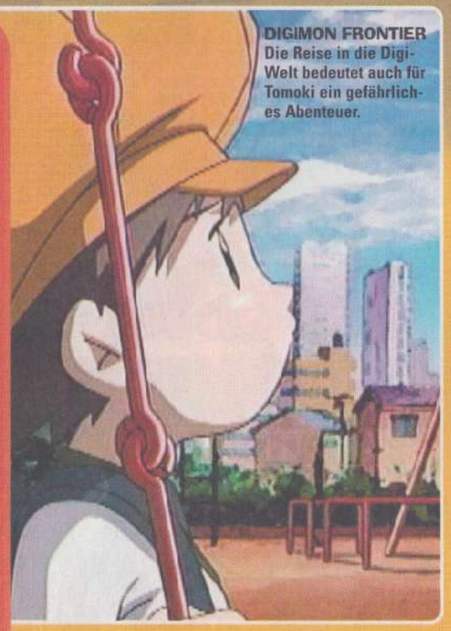
Hallo Anime-Fans,

hier seid ihr genau richtig! Mit dieser Anime Zone erwartet euch wieder ein prall gefülltes Kids-Zone-Sonderheft mit allen angesagten Anime-Hits. Außerdem erfahrt ihr, welche Serien demnächst im TV anlaufen – da gibt es einige Termine im Kalender rot anzustreichen! Wer bei den kommenden Mangas mitreden will, blättert schnell zu unserer Reportage „Manga – Manga"! Und die Zocker unter euch kommen natürlich auch voll auf ihre Kosten bei den ausführlichen Tests zu den neuen Games zu *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh!*, *One Piece*, *Hamtaro* und vielen anderen. Aber das ist noch längst nicht alles: Es gibt vier geniale Poster, ein großes Gewinnspiel und in der großen Lesergalerie könnt ihr die schönsten Zeichnungen bewundern. Viel Spaß beim Schmökern!

Euer Anime-Zone-Team

Alles über die Anime Kult-Hits

TV Schmeißt die Glotze an!



DIGIMON FRONTIER Die Reise in die Digi-Welt bedeutet auch für Tomoki ein gefährliches Abenteuer.

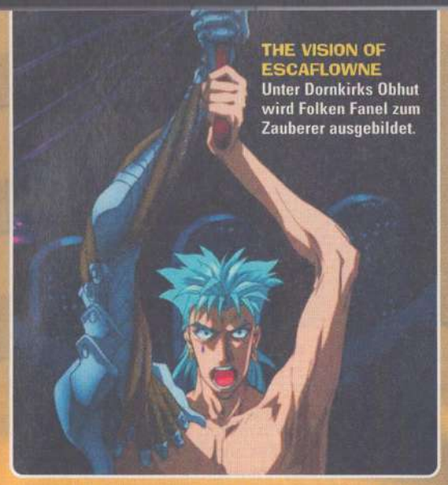
Wahnsinn, es ist einfach nur der Wahnsinn: Was euch diesen Herbst im TV erwartet, ist der Oberhammer!

ANIME Eine Anime-Serie jagt die andere! Die Fernsehmacher wissen offensichtlich, wie beliebt die japanischen Zeichentrickserien bei euch sind. Neben RTL II haben jetzt auch viele andere Sender coole Anime-Serien in ihr Programm aufgenommen – oder planen zumindest inzwischen einen Serienstart. Auf den nächsten Seiten erfahrt ihr alles über neue Staffeln, neue Serien und wo ihr einschalten müsst, wenn ihr euer Lieblings-Anime sehen wollt.

Brandheiße Neustarts

Die meisten Anime-Serien laufen derzeit immer noch auf RTL II: Neben *One Piece, Monster Rancher* und *Detektiv Conan* hat der Sender schon wieder neue Serien bzw. Staffeln am Start: *Pokémon, Yu-Gi-Oh!* und *Dragon Ball Z*. Über *Pokémon* werden sich die Fans ganz besonders freuen: Neben dem Daddeln können sie nun auch im TV neue Abenteuer in der Poké-Welt erleben. Wer derzeit schon wunde Finger vom Spielen mit den *Yu-Gi-Oh!*-Sammelkarten hat, darf sich auch mal eine Pause vor dem Fernseher gönnen. Aber ob das bei Yugis aufregenden Karten-Kämpfen wirklich eine Pause ist? Wohl eher Spannung pur! Zu *Dragon Ball GT* gab es unzählige Anrufe und kistenweise Leserbriefe: „Wann kommt endlich *Dragon Ball GT?*" Genaues gibt es zu der neuen Kult-Serie leider nicht (zum Glück wird wenigstens *Dragon Ball Z* im Oktober wiederholt, da werden die *DBZ*-Fans jubeln!). Auch der Sendetermin der lang angekündigten Serie *Digimon Frontier* ist noch unklar. Sie startet frühestens nächstes Jahr. Aber ihr werdet euren Augen kaum trauen, was die Digi-Kids in der neuen Serie für Fähigkeiten haben! *Inu Yasha* hätte im Frühjahr 2003 starten sollen: Leider hat RTL II die Serie auf einen derzeit noch unbekannten Termin verschoben. Klar, dass da viele Fans enttäuscht waren. Doch es wird gemunkelt, dass sich da bald etwas tun wird!

YU-GI-OH! Die zweite Staffel ist in Japan eigentlich schon die dritte. Die erste wurde in Deutschland nicht ausgestrahlt.



THE VISION OF ESCAFLOWNE Unter Dornkirks Obhut wird Folken Fanel zum Zauberer ausgebildet.

Anime, Anime!

Ein Anime-Highlight hat sich auch Pro Sieben gesichert. Die Rede ist von *Card Captor Sakura*. Card Captor? Hört sich an, als hätte das was mit Karten zu tun. Ganz recht! Ob die Serie auch bei den *Yu-Gi-Oh!*-Fans ankommt? Tja, das werden sie selbst entscheiden. Aber wer kann sich schon eine Anime-Serie mit einer coolen Karten-Meisterin entgehen lassen? Auch der Sender Tele 5 stockt auf: Neben Anime-Klassikern wie *Sailor Moon, Captain Future* und *Mila Superstar* strahlt Tele 5 nun auch eine neue Serie aus. In *Gundam Wing* gibt's Action pur: Fünf Teens kämpfen in riesigen Mechas gegen die böse Regierung der Welt-Allianz! Was Tele 5 in Zukunft wohl noch alles an Land ziehen wird? Mit *Hellsing* und *X* starten Mitte August zwei Anime-Serien auf dem Musiksender VIVA. *Hellsing* ist ein düster-komischer Mix und dürfte vor allem Vampir-Fans interessieren. Darin überfallen Ghouls und Vampire immer öfter Menschen. Doch einer stellt sich gegen die Kreaturen: Alucard. Obwohl er ebenfalls ein Vampir ist! *X* ist nicht weniger spannend. Schauplatz ist Tokio. Nach der Apokalypse kämpfen sieben Erd- und sieben Himmelsdrachen gegeneinander. Und was tut sich sonst noch so in der Glotze? MTV hat sich wohl aufgrund der großen Nachfrage entschieden, *The Vision of Escaflowne* wieder ins Programm zu nehmen – echt genial! Doch wie lange die Serie laufen wird, ist noch nicht klar. Nachtschwärmer sollten mal bei Vox reinschauen. Dort gibt es regelmäßig Anime-Nächte und ab 15. September *The Hakkenden*. Das Anime basiert auf einem 200 Jahre alten Samurai-Roman. Klingt ziemlich abgefahren! Wer die Pay-TV-Kanäle Junior und Foxkids sehen kann, hat es echt gut. Dort laufen die besten Anime meistens schon, bevor sie auf den Privatsendern ausgestrahlt werden. Zum Beispiel *Card Captor Sakura*! Auf Foxkids dürfen die *Beyblade*-Fans sogar jeden Tag bei den Kreisel-Kämpfen mitfiebern – nicht wie bei RTL II nur freitags. Ein Kanal, der zwar kein Pay-TV ist, den man aber nur in neun Bundesländern empfangen kann, ist XXP. Dort laufen vorwiegend richtige Anime-Filme wie *Silent Möbius, Jin-Roh, Saber Marionette R* und *X – The Movie*. XXP ist angeblich bemüht, demnächst in allen Bundesländern auf Sendung zu gehen. Informiert euch doch einfach mal, ob ihr den Sender schon reinbekommt! Eines ist sicher: Der Herbst wird heiß, selbst wenn das Wetter nicht mitspielt – denn im TV laufen jede Menge cooler Anime-Serien!

SILKE MENNE/MARKUS STRÖSSENREUTHER/ MICHAEL JOHN

ONE PIECE Die Piratenbande um Ruffy hat nur eines im Sinn: den sagenumwobenen Schatz zu finden!

SAILOR MOON Mit ihren Sailor-Kriegern kämpft Bunny alias Sailor Moon für Liebe und Gerechtigkeit.

BEYBLADE Die fetzigen Kreiselkämpfe mit Tyson & Co. werden ab Oktober auf RTL II wiederholt.

INFO Gundam Wing

Seit einigen Wochen läuft nun schon jeden Freitagabend um 20:15 Uhr eine Doppelfolge von *Gundam Wing* auf Tele 5. Mecha-Fans sollten sich diese supercoole Serie in keinem Fall entgehen lassen. Kurz noch mal zur Story: Die fünf jungen Gundam-Piloten, Heero, Quatre, Duo, Chang Wu und Trowa werden unabhängig voneinander zur Erde geschickt. Dort sollen sie undercover arbeiten und in der „Operation Meteor" die Regierung der Weltallianz stürzen. Deren Geheimgesellschaft OZ unterdrückt die Weltraumkolonien nämlich und hält sie mit gigantischen Kampfmaschinen, den Mobile Suits, unter Kontrolle.

MECHA Die riesigen Kampfmaschinen sind Garantie für Action.

QUINTETT Jede der Hauptfiguren hat ihre ganz individuellen Stärken.

INFO Captain Future

Dass eine Doppelfolge *Captain Future* jeden Freitag nach *Gundam Wing* auf Tele 5 läuft, wisst ihr ja sicher. Jetzt gibt es aber die super News für alle Fans: *Captain Future* wird es demnächst endlich auf DVD zu kaufen geben. Universum plant die Veröffentlichung von zwei Editionen: die eine mit 550 und die andere mit 450 Minuten Umfang. Die erste Edition soll am 10. November 2003 erscheinen. Um welche Folgen es sich handeln wird und der genaue Inhalt der Editionen ist aber noch nicht bekannt.

ENDLICH Lange haben die Fans warten müssen, aber jetzt kommt auch endlich die Future-Crew auf DVD.

INFO VIVA-Knüller

Gleich zwei neue Animeserien schickt der Musiksender VIVA ab Mitte August ins Rennen. Dabei handelt es sich um *X – Die Serie* und *Hellsing*. *X – Die Serie* beruht auf der bekannten und auch in Deutschland sehr erfolgreichen Mangaserie von Clamp. In *X* wird Kamui Shiro zum Zünglein an der Waage im Kampf der Himmels- und Erddrachen. Er muss sich entscheiden: Will er mit den Himmelsdrachen für das Weiterbestehen der Menschheit kämpfen? Oder soll er den Erddrachen dabei helfen, die Erde von den Wunden zu heilen, die die Menschen ihr zugefügt haben? Wie wird er sich entscheiden? Die Antwort erfahrt ihr ab dem 17. August jeden Sonntag um 18:05. *Hellsing* ist dagegen eher etwas für Nachtmenschen. Ab dem 22. August haben die Vampirfans unter euch jeden Freitag ab 22:00 Uhr eine halbe Stunde Grund zum Gruseln und Schmunzeln. In *Hellsing* kämpft die gleichnamige Geheimorganisation ihren verborgenen Kampf gegen die Geschöpfe der Nacht. Doch langsam gewinnt das Böse überhand. Hellsing zieht seine letzte Trumpfkarte: den Vampir Alucard.

DÜSTER VIVA setzt auf die düstere Schiene, dafür haben Hellsing und X – Die Serie optisch viel zu bieten.

INFO Inu Yasha

An ihrem 15. Geburtstag wird die hübsche Kagome auf mysteriöse Weise in einen antiken Brunnen gezogen und landet im Mittelalter. Dort begegnet sie dem attraktiven Halbdämon Inu Yasha, der im Besitz des seltsamen Glücksbringers „Juwel der vier Seelen" ist, auf den es eine Menge gefährliche Gestalten abgesehen haben. *Inu Yasha* ist ein Abenteuer in einer Welt voller Dämonen, Teufel und Zauberer. Die Serie soll, wenn überhaupt, im Vorabendprogramm oder am Wochenende laufen. Ein endgültiger Termin steht dafür allerdings noch nicht fest.

DIE ERSTEN 17 INU-YASHA-EPISODEN

1. Zurück ins Mittelalter
2. Ein verhängnisvoller Bogenschuss
3. Einmal Kaninchenloch und zurück
4. Yura mit dem langen Haar
5. Wiedersehen der Geschwister
6. Die schwarze Perle
7. Tessagia
8. Der Krötenprinz
9. Shippo und die Donnerbrüder
10. Die Donnerbrüder gegen Tassaiga
11. Schrecken der alten Noh-Maske
12. Eine boshafte kleine Seele
13. Der falsche Priester
14. Kikyo lebt
15. Seelenwanderung
16. Das schwarze Loch
17. Der Höllenmaler

INFO Pokémon

Auch die Pokémon-Fans kommen diesen Herbst voll auf ihre Kosten. Rechtzeitig zum Start von *Pokémon Rubin & Saphir* präsentiert RTL II 52 brandneue *Pokémon*-Episoden. Zuerst laufen aber ab dem 18. August eine Woche lang fünf Folgen der sechsten Staffel, sozusagen als Appetitmacher. In Japan lief die sechste *Pokémon*-Staffel unter dem Titel *Pokémon Advance Generation*. Ab dem 25. August läuft dann die fünfte Staffel komplett durch: montags bis freitags gegen 13:20 Uhr jeweils eine Folge. In der neuen Serie zieht es Ash, Misty und Rocko nach ihren Abenteuern in der Johto Liga zu den weit entfernten Strudel-Inseln. Dort soll es Gerüchten zufolge vor neuen und exotischen Pokémon nur so wimmeln. Aber wo es viele unbekannte Pokémon gibt, ist natürlich auch das Team Rocket nicht weit. Die geistig extrem unterbelichteten Unglücksraben Jessie und James sorgen in gewohnter Manier für jede Menge Slapstick und ungewollte Lacher!

ACTION Coole neue Abenteuer warten auf Ash und seine Freunde auf ihrem Weg zu den Strudel-Inseln.

LOS GEHT'S! Voller Zuversicht brechen die Freunde auf. Noch wissen sie nicht, was ihnen alles widerfahren wird.

INFO Card Captor Sakura

Card Captor Sakura ist die Geschichte der 10-jährigen Sakura Kinomoto und ihrer Abenteuer auf der Suche nach magischen Karten, die aus einem Zauberbuch verloren gegangen sind. Als Sakura nach der Schule nach Hause kommt, hört sie ein Rascheln im Keller. Sie geht dem Geräusch nach und entdeckt ein leuchtendes Buch. Darin sind allerdings keine Seiten, sondern Karten. Auf der obersten steht „Windy". Nachdem Sakura dieses Wort ausgesprochen hat, bläst ein starker Wind die Karten in alle Himmelsrichtungen. Für Kerberos, den Wächter der Karten, sind die verlorenen Karten eine riesige Katastrophe, denn sie können großes Unheil anrichten. Weil Sakura Auslöser des Unglücks ist, gibt Kerberos ihr den Auftrag, die Karten als „Card Captor" wieder einzufangen. Derzeit läuft die Serie im Pay-TV/Fox Kids jeweils Mo-Fr: 13:55 Uhr und Mo-Do: 18:25 Uhr. Ab September werden die Episoden zusätzlich samstags und sonntags um 12.00 Uhr laufen. Im Herbst sind erste Folgen im Free TV auf ProSieben geplant. Für alle ohne Pay-TV, die nicht bis Herbst warten wollen, haben wir den Inhalt der ersten drei Episoden zusammengestellt.

➲ FOLGE 1: Das geheimnisvolle Buch

Sakura öffnet das magische Buch ihres Vaters und befreit somit alle Karten, bis auf Windy, die Windkarte. Doch Sakura hat nicht beachtet, dass die Karten gigantische Kräfte enthalten, die über das Schicksal der Welt entscheiden können. Kerberos erwacht und klärt Sakura über die Bedrohung auf, die von den magischen Karten ausgeht. Er überträgt ihr die Kräfte des Schlüssels vom Siegel des Buches und schafft somit einen Bund, der Sakura zum „Card Captor" macht. Die kleine Sakura muss schon bald ihre erste harte Bewährungsprobe bestehen.

➲ FOLGE 2: Sakura und Tomoyo

Die Karte Shadow treibt in der Schule ihr Unwesen und macht den Schülern große Sorgen. Sie stiehlt die Schatten aller Schüler und greift Sakura an. Die Situation scheint ausweglos, doch da kommt Sakuras Freundin Tomoyo auf eine super Idee: Sie schaltet alle Scheinwerfer und Lichter der Schule an und lässt die Schatten aller Schüler verschwinden. Sakura kann Shadow bezwingen und die Schatten kehren wieder zu ihren Besitzern zurück.

➲ FOLGE 3: Sakuras erste Verabredung

Sakuras heimlicher Angebeteter Yukito führt sie in die Teestube des Aquariums, in dem ein mysteriöses Wassermonster sein Unwesen treibt. Kerberos erkennt, dass es sich um die Waterycard, eine Wasserkarte handelt. Yukito bringt Sakura auf eine geniale Idee: Nachts schleichen sie ins Aquarium und fordern Watery heraus. Sie locken die Wasserkarte in den Gefrierraum des Aquariums. Sakura schließt die Tür und Watery ist im Kühlraum gefangen und gefriert zu Eis.

INFO DBZ/GT

In *Dragon Ball GT* wünscht sich der böse Prinz Pilaw mithilfe der Black Star Dragon Balls die Weltherrschaft. Er hat jedoch nicht bedacht, dass sich die Black Star Dragon Balls im ganzen Universum verteilen, nachdem ein Wunsch ausgesprochen wurde. Nun müssen sie innerhalb eines Jahres wieder eingesammelt werden, da die Erde sonst zerstört wird! Mitte Oktober sollen alle Folgen von *Dragon Ball Z* auf RTL II wiederholt werden. Soweit bisher bekannt ist, werden dann jeweils samstags drei Episoden am Stück ausgestrahlt. Ob *Dragon Ball GT* danach startet, hängt wohl auch vom Erfolg der *Dragon Ball Z*-Wiederholungen ab. Wann genau *GT* anläuft, können aber auch wir euch jetzt noch nicht verraten.

SPANNEND Wann wird Dragon Ball GT auf Sendung gehen?

INFO Yu-Gi-Oh!

Yugi war völlig fasziniert von dem neuen Kartenspiel „Duel Monsters". Schon in der ersten Folge kommt es zu großen Kartenduellen: Kaiba will Yugis Großvater die „Blue Eyes White Dragon" abkaufen. Yugis Opa weigert sich allerdings, die Karte zu verkaufen. Daraufhin fordert Kaiba den Großvater zum Kampf heraus und gewinnt. Das kann Yugi nicht mit ansehen. Er besiegt Kaiba in einem erbitterten Kampf. Bei *Yu-Gi-Oh!* wird zwischen der ersten Staffel *Yu-Gi-Oh! – The King of Games* und der zweiten Staffel *Yu-Gi-Oh! – Duel Monsters* unterschieden. In der ersten Staffel lernt Yugi mit seinem Millennium-Artefakt umzugehen. Bisher liefen die Folgen allerdings nur in Japan an und werden in Deutschland wohl erst einmal nicht ausgestrahlt. Die zweite Staffel startete in Deutschland am 10. März und dreht sich im Wesentlichen um das Kartenspiel „Duel Monsters". Die dritte Staffel wird voraussichtlich am 15. September mit Folge 46 auf RTL II starten. Da die Folgen 46, 47 und 48, die die Verbindung zwischen den beiden Staffeln bilden, bereits liefen, wird die erste wirklich neue Episode am 18. September ausgestrahlt!

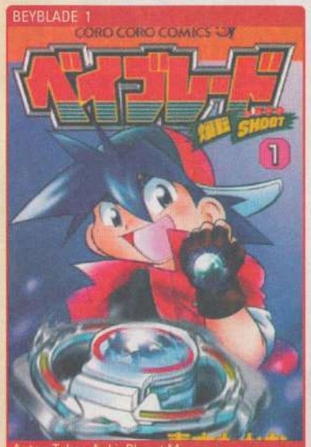
MÄCHTIG Der Meister der Karten Yami Yugi wird Mitte September wieder in der Glotze zu sehen sein.

HANDSCHLAG Yami Yugi trifft Yugi Muto.

ORIGINAL-MANGA:
Kazuki Takahashi (1996)
CHARAKTER-DESIGNER:
Kazuki Takahashi
REGIE:
Hiroyuki Kakudoh (1. Staffel)
MUSIK:
Kunihisa Sugishima (2. Staffel)
OFFIZIELLE WEBSEITE:
www.yugioh.de

MANGA
Sturm im Blätterwald

Was euch im TV in den nächsten Monaten so erwartet, haben wir euch schon präsentiert. Jetzt wollen wir euch aber auch nicht vorenthalten, was sich in der Manga-Szene so tut.



Autor: Takao Aoki; Planet Manga;
Preis je Band: € 5,-

Autor: Takao Aoki; Planet Manga;
Preis je Band: € 5,-

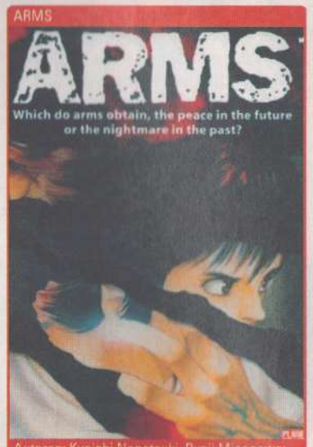
MANGA-BOOM In den letzten Jahren haben sich die Manga in Deutschland immer mehr zum Motor der gesamten Comicindustrie gemausert. Logischerweise springen mehr und mehr Verlage jetzt auf den Manga-Zug auf. Inzwischen gibt es jeden Monat so viele Neuveröffentlichungen, dass man Mühe hat, den Überblick zu behalten. Wir stellen euch deshalb einige Highlights dieses Herbstes vor.

Bei Planet Manga kreiselt's

Im Herbst verspricht die Manga-Umsetzung der RTL-II-Serie *Beyblade* bei Planet Manga der große Renner zu werden. Endlich gibt es die krassen Kreiselabenteuer also auf Papier, was sicher alle Fans freuen wird. Ab 31. Juli heißt es dann: „Let it rip!" Aus den Fortsetzungen der bekannten und erfolgreichen Serien wie *Mars*, *Banana Fish* und *Fist of the North Star* sticht vor allem der vierte Band von *King of Bandit Jing* hervor. Auf den mussten die Fans nämlich sehr, sehr lange warten, aber das Warten ist Ende August endlich vorbei. Für Fans des Action-Genres ist sicher *Arms* ein echtes Muss. Gezeichnet vom *Spriggan*-Schöpfer Ryoji Minagawa, verspricht die Serie ein echter Knaller zu werden. Ryo Takatsukis Welt ist eine Welt voller unglaublicher Waffen, geheimer Organisationen und mächtiger Kämpfer. In dieser Welt muss sich der wahre Wert der Freundschaft beweisen.

Massive Manga-Mania bei Carlsen

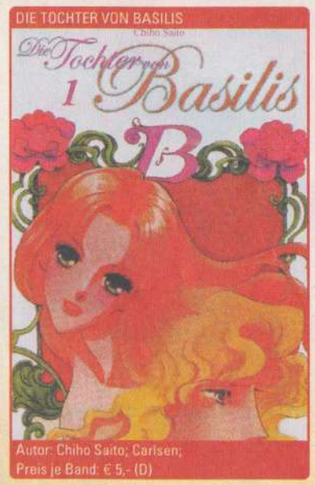
Neben den bereits lange laufenden Serien wie zum Beispiel *X*, *Angel Sanctuary* oder auch *Neon Genesis Evangelion* bringt Carlsen diesen Herbst wie gewohnt auch eine ganze Reihe neuer Knüller heraus. Den Anfang macht der Einzelband *Neji* der *Angel Sanctuary*-Schöpferin Kaori Yuki. Die düstere Geschichte spielt in naher Zukunft. Tiefgefrorene Mordopfer werden wiedererweckt, um gedächtnislos den Herrschenden als Attentäter zu dienen. In der *Best of Daisuki*-Serie erscheint ab Dezember *Kare Kano*, die Soap-Opera um die High-



Autoren: Kyoichi Nanatsuki, Ryoji Minagawa;
Planet Manga; Preis je Band: € 7,95

Autor: Masami Tsuda; Carlsen;
Preis je Band: € 5,- (D)

Autor: Shin Takahashi; Carlsen;
Preis je Band: € 6,- (D)



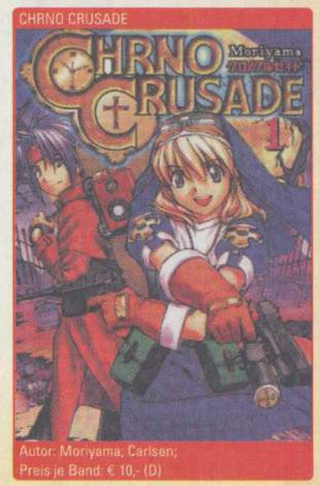
Autor: Chiho Saito; Carlsen;
Preis je Band: € 5,- (D)

school-Klassenbeste Yukino Miyazawa und ihren geheimnisvollen neuen Mitschüler Soichiro Arima. Schon im Oktober können sich alle Pferdefans den ersten Band von *Die Tochter von Basilis* der *Revolutionary Girl Utena*-Zeichnerin Chiho Saito sichern. Aber auch die Actionfans kommen nicht zu kurz. In der *Best of Banzai*-Serie erscheint ab Oktober der Labs-Manga *Crewman 3*, die Geschichte des kleinen Crash Cashaddi. Nach einem fürchterlichen Angriff von Außerirdischen auf die Erde ist er der einzige Überlebende. Zusammen mit seinem kleinen Begleiter Snerf geht er die Herkulesaufgabe an, den Planeten wieder mit Leben zu erfüllen. Eher etwas für die Fans von *Neon Genesis Evangelion* dürfte die Serie *She – The Ultimate Weapon* sein. In dieser Serie birgt die unbeholfene Chise ein schreckliches Geheimnis: Sie ist die ultimative Waffe der japanischen Armee. *Battle Angel Alita*-Fans können sich auch endlich über die lang erwartete Fortsetzung freuen: Ab Dezember gibt es *Battle Angel Alita: Last Order* zu kaufen. Was wird Alita wohl alles über sich selbst erfahren? Wer nicht bis dahin warten kann, hat ab Oktober die Gelegenheit, alle Bände der ersten Serie in einem limitierten Sammelschuber zu erstehen. Ziemlich cool dürfte wohl auch die im November erscheinende Action-Serie *Chrno Crusade* sein, eine Geschichte rund um eine Gruppe abenteuerlustiger Monsterjäger im Amerika der Zwanzigerjahre. Natürlich erscheinen auch weiter monatlich die beiden Manga-Magazine *Banzai!* und *Daisuki*, voll gepackt mit all euren Lieblingsserien.

EMA startet richtig durch

Wirkliche Freude bereitet dem Manga-Fan in diesem Jahr auch Egmont Manga & Anime. Der Verlag der *Manga Power* bringt den *Manga Twister* neu heraus. Das jeweils zweibändige Magazin erscheint ab Oktober monatlich und ist in

Autor: Kaori Yuki; Carlsen;
Preis: € 6,- (D)



Autor: Moriyama; Carlsen;
Preis je Band: € 10,- (D)

JAPANISCH LERNEN IN BILDERN

Autor: Marc Bernabé; Egmont Manga & Anime; Preis: € 22,- (D)

PSYCHIC ACADEMY

Autor: KATSUAKI; Egmont Manga & Anime; Preis je Band: € 6,50 (D)

BATTLE ANGEL ALITA: LAST ORDER

Autor: Yukito Kishiro; Carlsen; Preis je Band: € 6,- (D)

einen unabhängigen Shonen-(Jungen-) und Shojo-(Mädchen-)Band aufgesplittet, die aber zusammen verkauft werden. Die Serien sind also nicht bunt durchmixt wie in *Manga Power*, welche natürlich auch zweimonatlich weiterläuft. Aber auch viele coole neue Serien schmeißt EMA im Herbst in den Wettbewerb. Rechtzeitig zum Serienstart im Oktober auf Pro Sieben erscheint der *Card Captor Sakura Anime*-Manga, der auf der Anime-Serie basiert: Sakura ist ein Schulmädchen, das die magischen Karten wiederfinden muss, die aufgrund ihrer Unvorsichtigkeit verloren gingen. Ebenfalls im Oktober kommt die *Manga Power*-Auskoppelung der Mystery-Soap *Psychic Academy* – die Geschichte um den jungen Ai Shiomi und seine Abenteuer an einer Akademie für Jugendliche mit besonderen psychischen Fähigkeiten. Im November beglückt man uns dann mit dem ersten Band von *Basara*, einem Fantasy-Manga, in dem das Mädchen Sasara in die Rolle ihres ermordeten Zwillingsbruders schlüpfen muss, um eine Prophezeiung zu erfüllen. Doch dann verliebt sie sich in ihren größten Feind. Rechtzeitig zu Weihnachten kommt dann der erste Band der Soap-Opera *Marmelade Boy* heraus. Mikis Eltern entscheiden sich plötzlich, mit einem anderen Paar Partner zu tauschen. Miki bekommt so einen neuen Stiefbruder und der ist so süß, dass sie sich in ihn verliebt. Wenn ihr euch für die Weihnachtsferien etwas Besonderes vornehmen wollt, sollte *Japanisch lernen in Bildern* auf eurem Wunschzettel nicht fehlen. Mit diesem Buch könnt ihr auf entspannende und witzige Weise ein paar Brocken Japanisch lernen. Ihr seht also, im Blätterwald rauscht es gewaltig. Hoffentlich war bei unseren Vorschlägen für jeden Geschmack etwas dabei – wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern.

MARKUS STRÖSSENREUTHER

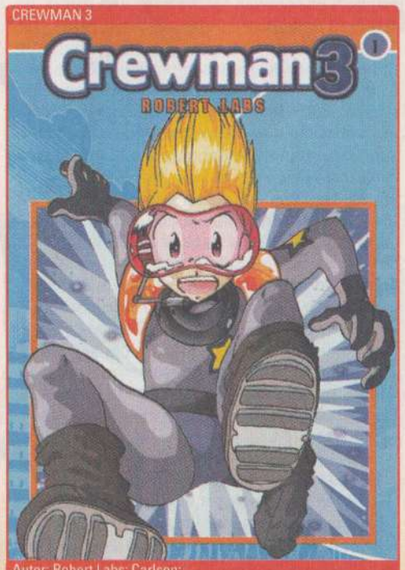
MARMELADE BOY

Autor: Wataru Yoshizumi; Egmont Manga & Anime; Preis je Band: € 5,- (D)

BASARA

Autor: Yumi Tamura; Egmont Manga & Anime; Preis je Band: € 5,- (D)

CREWMAN 3



Autor: Robert Labs; Carlsen; Preis je Band: € 5,- (D)

CARD CAPTOR SAKURA ANIMATED

Autor: CLAMP; Egmont Manga & Anime; Preis je Band: € 8,50 (D)

CHARTS

Eure Alltime-Charts!

In jeder Kids Zone stimmt ihr per Mitmachcoupon über eure Anime-Lieblinge ab. So entscheidet ihr direkt, welcher Anime-Star gerade „in" oder „out" ist. Diese Charts waren schon immer für so manche Überraschung gut und mancher Held musste um seinen Spitzenplatz bangen. Auf dieser Seite findet ihr die Sieger, Verlierer und Neueinsteiger aller Charts der vergangenen Kids-Zone-Ausgaben seit Anfang 2003.

EURE ANIME-CHARTS

		Note:
1	Yu-Gi-Oh!	1,5
2	Dragon Ball Z	1,9
3	Beyblade	2,5
4	Detektiv Conan	3,1
5	Ranma ½	3,3

Dieses Jahr ist *Yu-Gi-Oh!* der klare Gewinner der Anime-Charts. Die Erfolgsgeschichte ist schnell erzählt: Ein schüchterner Junge wird durch das magische Millenniumpuzzle zum großen Helden. *Detektiv Conan* und *Ranma ½* sehen dagegen ziemlich alt aus. Mit *Beyblade* entwickelt sich allerdings ein starker Konkurrent.

EURE YU-GI-OH!-CHARTS

		Note:
1	Yami Yugi	1,0
2	Yugi Muto	1,6
3	Téa Gardner	2,2
4	Joey Wheeler	2,5
5	Tristan Taylor	3,0

Vielleicht haben Yami Yugi die Jahrtausende alten Kräfte des Puzzles zu diesem Spitzenplatz verholfen. Jedenfalls ist die Entscheidung nirgendwo so sonnenklar wie bei *Yu-Gi-Oh!* Das schwächere Ich, Yugi Moto, muss sich geschlagen geben. Téa Gardner ist zwar auch sehr beliebt, mischt aber nur selten ganz oben mit.

EURE POKÈMON-CHARTS

		Note:
1	# 025 Pikachu	1,3
2	# 151 Mew	2,2
3	# 006 Glurak	2,4
4	# 007 Schiggy	2,7
5	# 251 Celebi	3,5

Bei den Poké-Charts geht der erste Platz klar an Pikachu. Selbst Mew, der sehr nahe am Spitzenrang liegt, kann Pikachu nicht das Wasser reichen. Der Feuer spuckende Glurak bleibt im Mittelfeld und belegt den dritten Platz. Die große Überraschung aber war Schiggy, bei dem sich nach der Geburt ein Schutzpanzer bildet.

EURE DBZ/DB-GT-CHARTS

		Note:
1	Son-Goku	1,3
2	Vegeta	2,0
3	Trunks	2,5
4	Son Gohan	3,8
5	Son-Goten	4,0

Son-Goku steht wie fast immer auf dem ersten Rang. Kein Wunder, denn die beiden Konkurrenten Vegeta und Trunks machten es ihm sehr einfach. Während es Son-Goku auf Platz eins langsam langweilig wurde, stritten Vegeta und Trunks um den zweiten Platz! Tja! Wenn zwei sich streiten, freut sich der Erste.

Yu-Gi-Oh!

Neue Staffel! Sendestart: 15. September!

Ihr seid im Yugi-Fieber? Kein Wunder! Der kultige Anime ist schon von der ersten Folge an bei euch total durchgestartet!

SIND DAS ZWILLINGE? Der Unterschied zwischen Yugi und Yami Yugi? Yugi ist kleiner und hat viel rundere Augen!

KARTENKÄMPFE Angefangen hat der Yugi-Kult – ihr könnt es euch denken – in Japan! Wo sonst! Dort ist jeder verrückt nach Yugi und seinen Abenteuern! 3,5 Milliarden Karten, 23 Millionen Manga-Bücher und 7,5 Millionen Video-Spiele wurden dort bereits verkauft – das muss man sich mal vorstellen! Zum Vergleich: Von *Yu-Gi-Oh!* gingen sechsmal so viele Spielkarten über den Ladentisch wie von *Pokémon* (600 Millionen)! Auch in den USA ist der *Yu-Gi-Oh!*-Boom einfach nicht zu stoppen. Jetzt sind die begehrten Karten auch bei uns im Handel – und nach einer neuen Lieferung meistens schon wieder ausverkauft! Doch was hat Yugi eigentlich mit Karten zu tun? Fangen wir ganz von vorne an: Yugi ist völlig fasziniert von

INFO Die Sammelkarten

Ihr habt von der TV-Serie noch nicht genug? Dann setzt die spannenden Kartenkämpfe doch in der Realität fort! Da gibt es Taktiken ohne Ende! Wenn ihr zu Beginn z. B. eine schwache Monsterkarte auslegt und euer Gegner sich bereits als sicherer Sieger fühlt, so könnt ihr schon mit eurem nächsten Zug das Ruder wieder herumreißen: Schwächt hierfür mit einer eurer Fallenkarten die gegnerischen Monster, schiebt schnell noch eine Zauberkarte hinterher (um eure Monster zu stärken) und führt zu guter Letzt noch eine Monsterfusion durch – schon purzeln bei eurem Gegner die Lebenspunkte ins Bodenlose! Es gibt bislang die zwei Starter-Decks „Yugi" und „Kaiba" sowie zwei Boosterpacks „Blue Eyes White Dragon" und „Metal Raiders". Die Starter-Decks enthalten jeweils 46 Monster-, Zauber- und Fallenkarten (davon 43 häufige und 3 glitzernde Foil-Karten), einen Spielplan und ein offizielles Regelbuch für 13 bis 16 Euro pro Packung. Die Boosterpacks für etwa 4 bis 6 Euro entalten jeweils acht häufige und eine seltene (Foil-)Karte aus den 101 verschiedenen Motiven der Booster-Serie.

Zauberkarten (grün)
Zauberkarten werden meist in der Hauptphase eines Zuges gespielt. Es gibt verschiedene Typen: normale Zauberkarten, permanente Zauberkarten, Ausrüstungszauberkarten, Spielfeldzauberkarten, Schnellzauberkarten und Ritualzauberkarten.

Fusionskarten (violett)
Bei einer Fusion werden mindestens zwei Monster durch die Zauberkarte „Polymerisation" vereint. Es entsteht ein neues Monster, das durch eine Fusionsmonsterkarte dargestellt wird. Wird eine Fusion durchgeführt, werden Monsterkarten und Zauberkarte zerstört!

GEGEN DAS BÖSE Kartenkämpfer halten zusammen! Besonders, wenn es brenzlig wird!

dem neuen Kartenspiel „Duel Monsters". Er und seine Freunde verbringen jede freie Minute damit, Strategien auszutüfteln und Kämpfe auszutragen. Da er für sein Alter sehr klein ist, wird Yugi von seinen Mitschülern oft gehänselt. Aber das soll sich bald ändern: Sein Opa besitzt einen Spieleladen und schenkt ihm das „Millennium Puzzle", ein Medaillon, das bisher noch niemand zusammensetzen konnte. Doch Yugi ist schlau und löst das Puzzle. In diesem Moment fließen uralte, geheimnisvolle Kräfte aus dem Medaillon und verwandeln Yugi in sein mächtiges, zweites Ich: Yami Yugi! In dieser Form ist er ein gefürchteter Kartenmeister – und nur seine Freunde wissen, dass er im Grunde der kleine, schüchterne Yugi ist. Seine Fähigkeiten setzt er gleich in der ersten TV-

TOTAL RÄTSELHAFT Maximillion Pegasus, der Erinder von „Duel Monsters"! Kein Mann ist geheimnisvoller!

Effektmonsterkarten (orange)
„Effektmonsterkarten" sind Monster mit einem Magie-Effekt. Dazu gehören: 1. Flipp, 2. Permanent, 3. Kosteneffekt, 4. Trigger-Effekt, 5. Mehrfach-Trigger-Effekt. Die genauere Beschreibung der einzelnen Effekte findet ihr im offiziellen Regelbuch zu den Starter-Decks.

Fallenkarten (purpur)
„Fallenkarten" gibt es in mehreren Typen. Sind sie gesetzt, so können sie nach Beginn des nächsten Spielzuges aktiviert werden, falls die Bedingungen der Karte erfüllt sind. Typen von Fallenkarten sind: normale Fallenkarten, Konterfallenkarten und permanente Fallenkarten.

Normale Monsterkarten (gelb)
Ob für Angriff, Verteidigung, als Tribut oder zur Fusion: Es gibt 20 Typen (Drache, Hexer, Zombie, Ungeheuer, Krieger usw.) und sechs Eigenschaften (Erde, Wasser, Feuer, Wind, Licht, Finsternis), welche die Monster beeinflussen.

Folge ein: Erzrivale Kaiba will Yugis Opa die „Blue Eyes White Dragon"-Karte abkaufen. Diese ist dem Großvater jedoch ans Herz gewachsen. Es kommt, wie es kommen muss: Kaiba fordert Yugis Opa zum Duell heraus und gewinnt. Das kann Yugi nicht mit ansehen, besiegt Kaiba in einem erbitterten Kampf und öffnet Kaibas Herz mithilfe des Millennium-Puzzles! In der zweiten Folge passiert das Tragische: Yugi erhält von dem geheimnisvollen Erfinder des Spiels, Maximillion Pegasus, eine Box mit einem Video und einem Kampf-Handschuh – eine Herausforderung zu einem Kampf! Pegasus gewinnt und holt sich mit seinem Millennium-Auge die Seele von Yugis Großvater, um ihn zu zwingen, an dem „Duel Monster"-Turnier teilzunehmen. Yugi und seine Freunde reisen nach „Duelist Kingdom", der Insel, wo das Turnier stattfindet ... und das Abenteuer beginnt! Nach der ersten Staffel mit 48 Folgen geht Yugi nun ab15. September in die zweite Runde! Den Auftakt machen die letzten drei Folgen der 1. Staffel. Am 18. September gibt es dann die erste Episode der 2. Staffel! Schaltet ein!

SILKE MENNE

INFO Charakter-Guide

Yugi Muto
Yugi ist klein und schüchtern. Doch als er das kniffflige Millennium-Puzzle zusammensetzt, verwandelt er sich in sein zweites, starkes Ich: Yami Yugi!

Yami Yugi
Total mutig und selbstsicher! Yami Yugi ist bei allen Duellanten ein gefürchteter Gegner! Joey, Tristan und Téa sind seine besten Freunde.

Maximillion Pegasus
Der Erfinder des Kartenspiels „Duel Monsters" fordert Yugi zum Kampf heraus und holt sich die Seele von Yugis Opa! Er besitzt das Millennium-Auge.

Joey Wheeler
Auf der Straße ist das Leben knallhart! Das weiß Joey nur zu gut, da er früher dort gelebt hat. Was Freundschaft bedeutet, erfährt er erst durch Yugi.

Téa Gardner
Téa schafft es immer wieder, allen Mut zu machen. Sie findet, dass man nie aufgeben darf. Téa und Yugi kennen sich schon ziemlich lange!

Tristan Taylor
Tristan und Joey streiten sich andauernd. Doch im Grunde mögen die beiden sich. In gefährlichen Situationen sind sie füreinander da!

Mai Valentine
Superhübsch und supergefährlich! Um schwierige Karten-Duelle zu gewinnen, lässt sie auch gerne mal ihren Charme spielen.

Seto Kaiba
Seto besitzt eine High-Tech-Firma namens KaibaCorp und ist ganz schön rücksichtslos – was ihm im Kampf oft Vorteile verschafft!

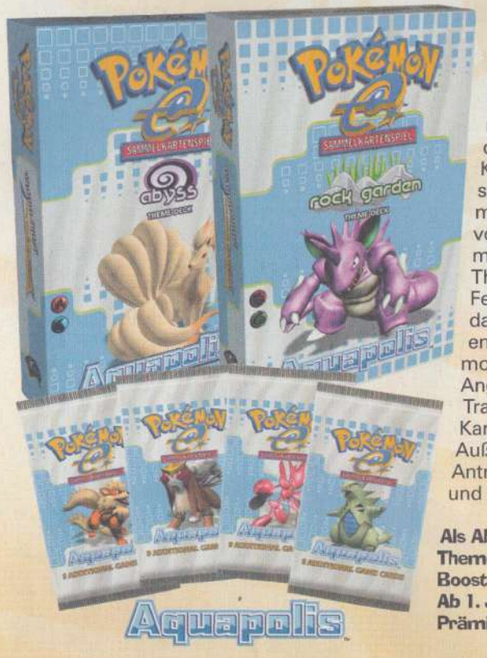
Mokuba Kaiba
Egal, was kommen mag – Mokuba hält zu seinem Bruder Seto. Die beiden haben ihre Eltern verloren, als sie noch klein waren.

Bakura
Bakura hat seine dunklen Kräfte nicht unter Kontrolle, wenn der magische Millennium-Ring aktiviert wird. Was steckt nur dahinter?

jahresabo

Schnappt euch die heißen Aboprämien!

Wer jetzt ein Kids-Zone-Abo bestellt, erhält eine geniale Prämie als Dankeschön gratis dazu. Einfach aussuchen und bestellen!



AQUAPOLIS SAMMELKARTEN
Holt euch *Aquapolis* für noch mehr Power. Die bislang größte Erweiterung des Pokémon-Sammelkartenspiels. Sie enthält mehr als 185 neue Karten, darunter 32 holographische Karten, und ist in zufällig sortierten Boosterpackungen mit je neun Karten und zwei vorsortierten Themendecks mit je 61 Karten erhältlich. Das Themendeck „Abgrund" enthält Feuer- und Wasserpokémon und das Themendeck „Stein-Garten" enthält Kampf- und Pflanzenpokémon. In *Aquapolis* findet ihr neue Angriffe, neue Poké-Powers, neue Trainerkarten und eine Premium-Karte in jeder Boosterpackung. Außerdem drei neue Energiekarten: Antriebs-Energie, Kristall-Energie und Verkrümmungs-Energie.

Als Aboprämie erhaltet ihr je ein Themendeck (je 61 Karten) und ein Boosterset (1 Packung à 9 Karten). Ab 1. Juli lieferbar. Prämien-Nr.: 002289

Action Man – Vertical Mission
Habt ihr Lust auf ein spannendes Abenteuer mit der beweglichen Action-Figur Action Man – Vertical Mission? Holt sie euch – gratis für ein Kids-Zone-Abo.
Prämien-Nr.: 002140

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Kids Zone, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.kidszone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von Kids Zone und weiterer COMPUTEC-Magazine.

Kids Zone

Ja, ich möchte das Kids-Zone-Abo

(€ 52,- [= € 2,-/Ausg.]; Ausland: € 80,60; Österreich: € 58,-)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für Kids Zone.

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | **Prämien-Nr.**
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum/Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ
Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit ca. 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PK_JA 07

Beyblade

ÜBUNG Tyson und Max trainieren täglich. Sie finden ständig neue Techniken und Tricks heraus.

Auf die Kreisel, fertig, los! Mit Beyblade erreicht uns ein weiterer Kult-Anime, bei dem sich alles um Kreisel dreht – sowohl im TV als auch im realen Leben!

KULTIG Wer bei der Serie genau aufpasst, kann die tollsten Tricks und Techniken für den Umgang mit dem eigenen Beyblade lernen. Eigener Beyblade? Ja ihr lest richtig: Die coolen Kreisel dürft ihr höchstpersönlich hüpfen lassen – ganz real! Nachdem das Beyblade-Fieber bereits Millionen Kids auf der ganzen Welt infiziert hat, liefern sich die Fans mit ihren Hightech-Kreiseln hierzulande jetzt schon Mega-Wettkämpfe in den so genannten Beyblade-Arenen. Abgeschaut haben sich die Kids einiges von Tyson, dem Anführer der genialen Bladebreakers aus der Anime-Serie *Beyblade*. Tyson ist nicht nur ein klasse Typ, sondern auch ein absoluter Beyblade-Crack. Täglich trainiert er mit seinen Freunden, um seine Technik zu perfektionieren. Schließlich warten knallharte Gegner wie die Blade Sharks auf das Team von Tyson und Co. Doch damit nicht genug – die Freunde folgen dem Ruf des Ruhmes und starten eine WM-Tour quer über den ganzen Globus, um endlich eines Tages zur Top-Nummer 1 aller Beyblader zu werden.

Ab Oktober wieder im Programm

Coole Technik

Die hippen Beyblades sind nicht nur schnell, sondern bringen Mega-Spaß. Die Beyblades könnt ihr individuell aus verschiedenen Modulen zusammensetzen und so wettkampftaugliche Fighter kreieren. Habt ihr erst einmal euren Kreisel vervollständigt, wird sich in der Arena zeigen, welcher Kreisel die anderen Beyblades aus dem Rennen kickt. Doch nur ein Beyblade kann gewinnen, daher ist Taktik gefragt, wenn die Kreisel aus Blade-Basis, dem Gewicht-Ring, dem Bit-Chip und dem Power-Ring zusammengebaut werden. Insgesamt zwölf unterschiedliche Varianten bieten zahlreiche Möglichkeiten zum Kombinieren und Sammeln. Doch keine Bange, es werden noch weitere der futuristischen Kreisel auf den Markt kommen. Das Grundprinzip bleibt immer gleich: Die einzelnen Teile können beliebig zusammengesetzt werden. Dadurch ergeben sich die besonderen Dreheigenschaften eures Beyblade. Benutzt ihr zum Beispiel eine sehr breite, flache Blade-Basis, bekommt der Kreisel einen recht niedrigen Schwerpunkt und wird dadurch sehr standhaft. In der Kombination mit einem schweren Gewicht-Ring erhöht sich die Laufzeit des Kreisels. Ganz anders sieht es aus, wenn ihr eine spitz zulaufende Blade-Basis mit einem leichten Gewicht-Ring verbindet. Dann wird aus dem Kreisel ein agiler Flitzer, der allerdings durch den hohen Schwerpunkt leicht umfallen kann. Natürlich gehört zu jedem Beyblade auch ein Bit-Chip, der mit einem Bit-Beast-Sticker versehen ist. Dadurch fällt es euch leichter, eure Kreisel auseinander zu halten. Einen Einfluss auf das Drehverhalten des Beyblade hat die kleine Scheibe allerdings nicht. Anders verhält es sich mit dem Power-Ring. Dieser ist das wuchtigste Element des Kreisels. Treffen in der Arena zwei Beyblades aufeinander, stoßen die jeweiligen Ringe den Kontrahenten an. Nun wird sich zeigen, ob ihr euren Beyblade geschickt zusammengesetzt habt. Denn der Power-Ring sollte euren Kreisel gut ergänzen. Auch der Einfluss des Starters, den es in verschiedenen Ausführungen gibt, ist nicht zu verachten. Letztendlich ist aber eure Fingerfertigkeit gefragt! Da hilft nur: üben, üben, üben.

ESTHER HÖLDERLE/SILKE MENNE

HARTE KONKURRENZ Tyson & Co müssen sich ins Zeug legen, wenn sie ihre Gegner besiegen wollen!

COMPUTERFREAK Der schlaue Kenny kennt sich mit vielen Sachen bestens aus.

UNZERTRENNLICH Tyson, Max und Kenny sind dicke Freunde und gehören zum Team der Bladebreakers.

AU WEH! Ein Kreisel kann auch mal zu Bruch gehen. Die Freunde versuchen, den Beyblade zu kitten.

INFO Das Beyblade-Team

Tyson
Der Hitzkopf handelt und denkt dann erst nach, doch er hat ein gutes Herz. Daher schafft er es immer wieder, das Team in brenzligen Situationen zusammenzuhalten.

Max
Seine Mutter leitet in den USA ein wissenschaftliches Labor, das sich mit Beyblade-Technologie beschäftigt. Sie entwickelt Beyblade-Teile für das Team.

Kai
Er ist der offizielle Anführer und hat nur eines im Kopf: den Sieg. Nach einem Battle mit Takao versteht er, worum es wirklich geht – nämlich um einen guten, fairen Kampf.

Ray
Auf der Suche nach mächtigen Bladebreakern stößt der Chinese auf Takaos Team. Er ist etwas still, aber sehr zuverlässig und würde sich nie Hals über Kopf in etwas hineinstürzen.

Kenny
Der Computerexperte analysiert die Leistung der Beyblades und gibt nützliche Tipps. Außerdem ist er ein geschickter Mechaniker und arbeitet ständig an neuen Beyblade-Teilen.

Die Beyblade-Duellwerte

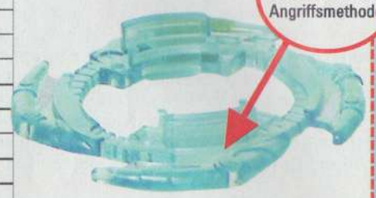
		Angriff	Verteidigung	Ausdauer
Master Dragoon	Blade Basis	xxx	xx	x
	Gewichtring	xxx	xxx	xx
	Power-Ring	xxx	x	xx
Galman	Blade Basis	xxx	xx	xxx
	Gewichtring	xxx	xxx	xx
	Power-Ring	xxx	xxxx	xx
Seaborg	Blade Basis	xxx	xxx	x
	Gewichtring	xxx	x	xxxx
	Power-Ring	xxx	x	xx
Galeon	Blade Basis	xx	xx	xx
	Gewichtring	x	xxx	xx
	Power-Ring	xxx	xxx	x
Wing Defenser	Blade Basis	xx	xx	xx
	Gewichtring	x	xxx	x
	Power-Ring	xx	xx	x
Bearing Stinger	Blade Basis	x	x	xxxx
	Gewichtring	x	xxx	x
	Power-Ring	xx	x	xx
Wolborg	Blade Basis	x	xx	xxx
	Gewichtring	x	xx	xxx
	Power-Ring	xx	xxx	xx
Dranzer F	Blade Basis	xxx	xx	xxx
	Gewichtring	x	xxx	xx
	Power-Ring	xx	xxx	xx
Kai Special	Blade Basis	xxx	xx	xxx
	Gewichtring	x	xx	xx
	Power-Ring	xx	xx	xx
Draciel	Blade Basis	x	x	xxx
	Gewichtring	xx	xxx	xxx
	Power-Ring	xx	x	x
Trygle	Blade Basis	xxxx	x	x
	Gewichtring	x	x	xxxx
	Power-Ring	x	xx	x
Dragoon Storm	Blade Basis	xxxx	x	x
	Gewichtring	x	x	xxxx
	Power-Ring	xx	xx	xx
Wolborg 2	Blade Basis	x	xxx	x
	Gewichtring	x	xx	xx
	Power-Ring	xxx	x	xx
Seaborg 2	Blade Basis	xxx	xx	x
	Gewichtring	x	x	xxxx
	Power-Ring	xxx	xx	x
Wyborg	Blade Basis	xx	x	xx
	Gewichtring	x	xxx	xx
	Power-Ring	xxx	x	xx
Wing Attacker	Blade Basis	xx	xx	xx
	Gewichtring	x	x	xxx
	Power-Ring	xxx	x	x
Master Driger	Blade Basis	xx	xx	xx
	Gewichtring	xx	x	xxx
	Power-Ring	xxx	xx	x
Roller Defenser	Blade Basis	xx	xx	xx
	Gewichtring	x	xxx	x
	Power-Ring	x	xxx	x

Angreifer
Verteidiger
Ausdauer
Kombinierer

KREISEL
Er besteht aus vier Einzelteilen.

BIT-CHIP
Kennzeichnet euren Kreisel

POWER-RING
Beeinflusst die Angriffsmethode



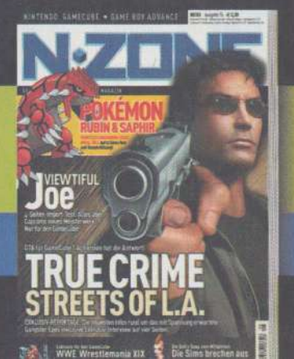
GEWICHTRING
Beeinflusst die Balance

SPIN GEAR UND BLADE BASIS Beeinflussen Drehfühlung und Bewegungsmuster

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST – ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



One Piece – Superpiraten auf Schatzjagd

Megastark! Der TV-Knüller!

Ruffy, Lorenor, Nami und Lysop sind nur einige der Helden des Anime-Hits One Piece auf RTL II. Der Manga erscheint bei Carlsen, von Amigo gibt es ein Kartenspiel und auch auf der PlayStation sind die Piraten bereits heimisch.

FLIEGENDE FÄUSTE Wo Gummimensch Ruffy hinlangt, wächst bald kein Gras mehr.

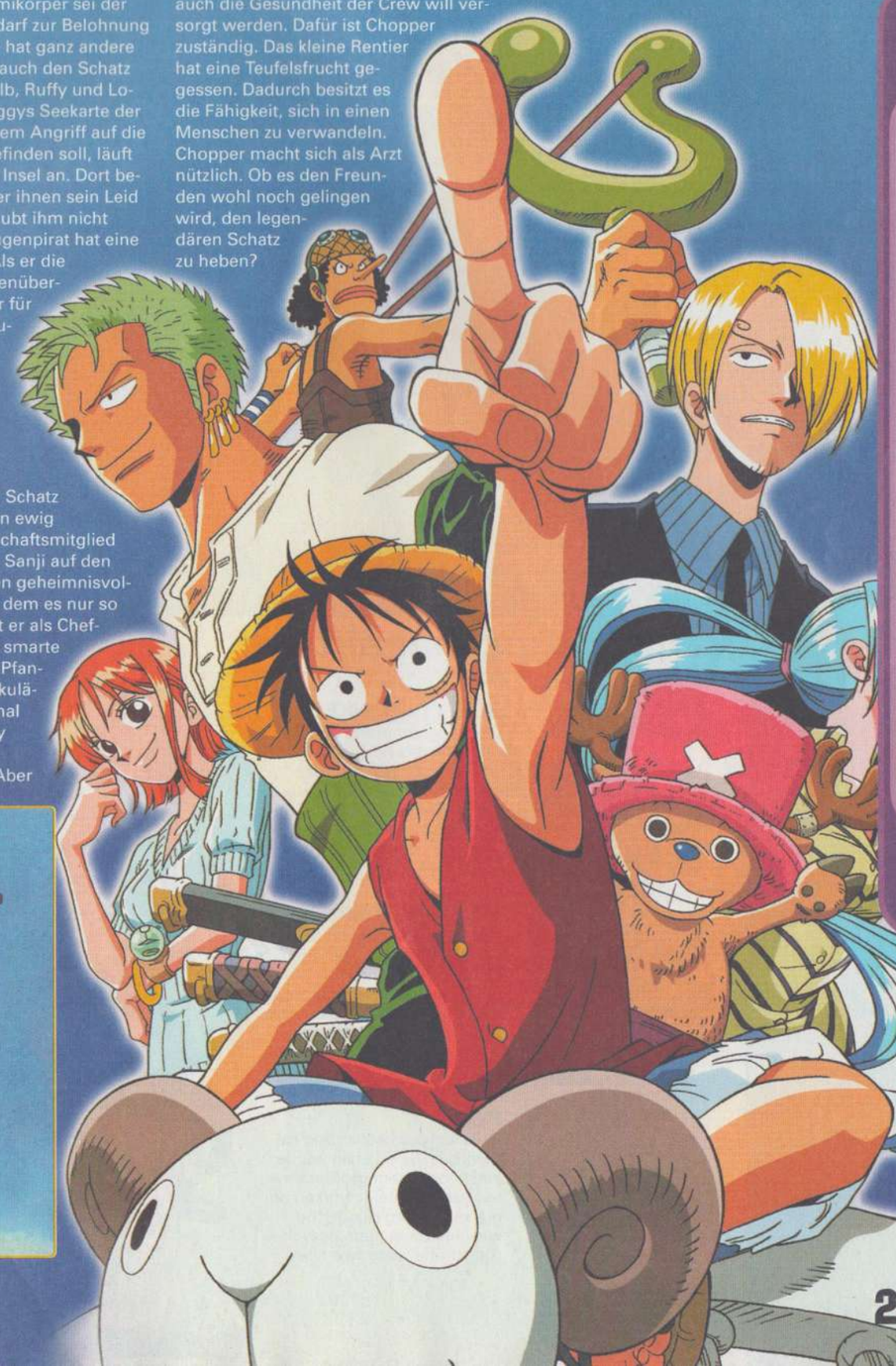
PIRATENFUN Seit dem 22. April 2003 ist der junge Abenteurer Monkey D. Ruffy nun schon auf der Jagd nach „One Piece", dem legendären Piratenschatz. Von Montag bis Freitag segeln Monkey und seine Crew jeden Tag um 15:10 Uhr mit Kurs auf das vermeintliche Schatzversteck über die Bildschirme. Doch sie sind nicht die Einzigen, die Hinweise auf den Verbleib von „One Piece" sammeln. Was es mit dem Schatz auf sich hat? Nun, der mächtigste und gefürchtetste Piratenkönig aller Zeiten, Gold Roger, war dafür bekannt, den wertvollsten Schatz der Welt zu besitzen. Das Versteck dieses begehrten Raubgutes, genannt „One Piece", hat er jedoch bis zu seiner Hinrichtung nicht verraten. Bisher hat noch niemand Gold Rogers Schatz finden können, obwohl unzählige Abenteurer es schon versucht haben.

Schatz ahoi!

Das Leben von Monkey D. Ruffy ändert sich schlagartig, als er als Kind eines Tages die Gum-Gum-Frucht isst. Sein Körper verändert sich dramatisch, er ist nun ein nahezu unverletzlicher Gummimensch. Nur schwimmen kann er nicht mehr. Ruffy trainiert jetzt hart, denn er hat einen großen Traum: Er will der König der Piraten werden. Also macht er sich auf die Suche nach einer eigenen Mannschaft, die sich mit ihm auf große Fahrt begeben und „One Piece", Gold Rogers Schatz, finden soll. Auf der Suche nach einer Mannschaft befreit Ruffy den Jungen Corby aus seinem Sklavendasein bei der Piratin Lady Alvida. Das erste Mitglied seiner Mannschaft wird der legendäre Schwertkämpfer und Piratenjäger Lorenor Zorro. Zusammen mit Corby befreit Ruffy ihn aus der Gefangenschaft des tyrannischen Marine-Kapitäns Morgan. Dadurch hilft er aber auch zugleich Corby bei der Erfüllung dessen großen Traums: Die Aufnahme in die Marine. Doch mit Lorenor ist Ruffys Crew natürlich noch nicht komplett: Die beiden lernen bald Nami, die Diebin, kennen. Sie hat eine Karte von Buggy, dem Clown, gestohlen. Seitdem ist man ihr auf den Fersen. Als sie den ahnungslosen Ruffy trifft, trickst sie ihn aus und liefert ihn bei Buggy ab. Sie behauptet einfach, der Junge mit dem Gummikörper sei der eigentliche Dieb der Karte. Nami darf zur Belohnung Buggys Bande beitreten. Doch sie hat ganz andere Pläne: Die kesse junge Dame will auch den Schatz finden und entschließt sich deshalb, Ruffy und Lorenor zu helfen. Es gelingt ihr, Buggys Seekarte der Grand Line zu rauben. Doch vor dem Angriff auf die Grand Line, wo sich der Schatz befinden soll, läuft das Trio erst mal noch eine kleine Insel an. Dort begegnen sie Lysop, dem Lügner, der ihnen sein Leid klagt. Seine Dorfgemeinschaft glaubt ihm nicht mehr, er wird ausgegrenzt. Der Lügenpirat hat eine Lügengeschichte zu viel erzählt. Als er die Bewohner vor einem echten Piratenüberfall warnen will, halten sie das nur für einen schlechten Scherz. Todesmutig will er sich den Piraten allein stellen. Ohne zu zögern, bieten Ruffy, Nami und Zorro ihre Hilfe an und gemeinsam schlagen sie die Piraten in die Flucht.

150 Episoden Piratenspaß!

Endlich kann die Suche nach dem Schatz beginnen! Doch ein gerade für den ewig hungrigen Ruffy wichtiges Mannschaftsmitglied fehlt noch: der Koch. Doch da tritt Sanji auf den Plan. Sein großer Traum ist es, den geheimnisvollen Ozean „All Blue" zu finden, in dem es nur so von Fischen wimmelt. Also heuert er als Chefkoch bei der Piraten-Crew an. Der smarte Neuling beherrscht neben seinen Pfannen und Töpfen aber auch spektakuläre Kampftechniken. Mehr als einmal kommen diese Kampfkünste Ruffy und seinem Team in aussichtslos scheinenden Schlachten zugute. Aber auch die Gesundheit der Crew will versorgt werden. Dafür ist Chopper zuständig. Das kleine Rentier hat eine Teufelsfrucht gegessen. Dadurch besitzt es die Fähigkeit, sich in einen Menschen zu verwandeln. Chopper macht sich als Arzt nützlich. Ob es den Freunden wohl noch gelingen wird, den legendären Schatz zu heben?



AUGENSCHMAUS Bei solch einem Piraten, wer wird da nicht gerne überfallen?

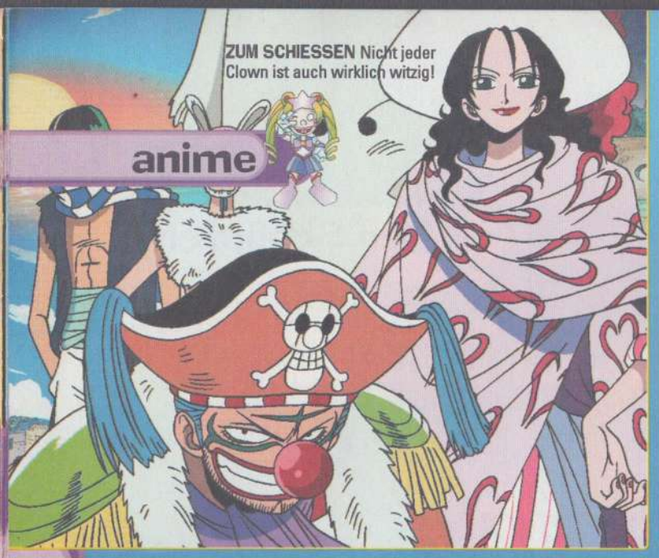
INFO Der Schöpfer

Bereits im Alter von vier Jahren begeisterte sich Eiichiro Oda, Zeichner von *One Piece*, für die Manga-Kunst. Schon als Jugendlicher erhielt dann auch Oda seinen ersten Award. *One Piece* erschien das erste Mal 1997 in dem japanischen Magazin *Weekly Jump*. Inzwischen wurden in Fernost mehr als 55 Millionen Bände verkauft.

INFO Der erste abendfüllende One-Piece-Film

ZELLULOID Im Herbst dieses Jahres erscheint in Japan ein neues *One Piece*-Kinoerlebnis. Bei dem Streifen *One Piece – The Movie: Dead End Adventure* handelt es sich erstmals um einen Langfilm, in dem es um die Piraten-Regatta „Dead End" geht. Als Ruffy und seine Freunde eine kleine Hafenstadt besuchen, hören sie von der Bootswettfahrt und beschließen teilzunehmen. Da als Belohnung ein hohes Preisgeld winkt, nehmen viele starke Piraten an dem Turnier teil. Der gefährlichste von allen ist der General Gasparde, ein ehemaliger Marine-Infanterist, der durch den Genuss einer Super-Frucht zum Piraten wurde. Er und seine Crew kämpfen mit unlauteren Mitteln gegen die anderen Teilnehmer. Aber Ruffy und seine Mannschaft halten dagegen. Doch nur der Stärkere kann gewinnen!

ZU NAH Spätestens wenn ihr riechen könnt, was der Pirat vorgestern gegessen hat, seid ihr zu nah!



ACTION OHNE ENDE Neben dem Spaß gibt es bei One Piece auch viel Action zu genießen.

150 Episoden des Piratenspaßes gibt es. Viel Zeit also für Monkey und seine bunt zusammengewürfelte Crew, die Welt zu umsegeln. In Japan hatte der Junge mit dem dehnbaren Körper schon seine Anker geworfen: Dort gibt es sogar schon Kinofilme. Der *One Piece*-Film flimmerte im Land der aufgehenden Sonne schon vor drei Jahren über die Leinwände. Der zweite Streifen *One Piece – The Great Adventure on the Nejimaki Island* (sinngemäß: „One Piece – Das große Abenteuer auf der Insel Nejimaki") folgte nur ein Jahr später. Allerdings handelt es sich bei diesen Filmen um Kurzfilme, die im Vorprogramm der *Digimon*-Filme gezeigt wurden. So erfolgreich wie die TV-Serie auch hierzulande ist, scheint es nur noch eine Frage der Zeit, bis Ruffy auch in den deutschen Kinos Flagge zeigen wird.

Karten-Piraterie

Seit Mitte Mai gibt es aber jedenfalls das *One Piece*-Kartenspiel von Amigo in Deutschland zu kaufen. Die erste Serie ging weg wie warme Semmeln und war im Nu ausverkauft. Insgesamt besteht Serie 1 des Spiels aus 120 Karten. Die Hälfte davon findet sich in den vier Startersets A-D, die andere Hälfte in den 30 Booster-Paketen der East Blue Serie. Die Starter-Packs sind sortiert. Hat man alle vier Packs, ist die Starter-Serie komplett. Bei den Booster-Packs ist das ein wenig anders, sie überschneiden sich zwar nicht mit der Starter-Serie, sind aber sonst bunt durchgemischt. Die Booster-Karten sind alle gleich selten, es gibt also von keiner Karte weniger als von irgendeiner anderen. Die vier Starter-Packs mit ihren je 15 Karten kosten 7,99 Euro. Ein Booster-Pack mit acht Karten kostet 1,99 Euro. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Matrosen des Gegners unschädlich zu machen. Erst einmal müsst ihr aber eure eigene Piratenbande gründen. Dann führt euer Kapitän seine verwegenen Matrosen in den Kampf. Man hat gewonnen, wenn das Gegenüber sechs oder mehr Lebenspunkte verloren hat.

MARKUS STRÖSSENREUTHER

MANGA Natürlich gibt es zu dem neuen Piraten-Anime auch die Mangas. Derzeit sind von One Piece 23 Bände erhältlich. Der japanische Comic erscheint im Carlsen Verlag und kostet pro Taschenbuch fünf Euro.

INFO Die Hauptcharaktere

RUFFY D. MONKEY
Der unbekümmerte Junge handelt stets nach seinen Überzeugungen. Monkey hat als Kind die Gum-Gum-Frucht gegessen. Dadurch kann er seinen Körper fast unendlich dehnen.

LORENOR ZORRO
Der Piratenjäger kann mit drei Schwertern gleichzeitig kämpfen. Unter seiner rauen Schale ist er schüchtern und einfühlsam. Sein Traum ist es, der beste Schwertkämpfer der Welt zu werden.

SANJI
Er ist leidenschaftlich und romantisch. Sein Leben wurde einst von einem großen Piraten gerettet. Beide entkamen nur knapp dem Hungertod, weshalb Sanji niemals Nahrungsmittel verschwendet.

NAMI
Die findige Diebin ist vom Reichtum besessen. Doch dies hat einen guten Grund: Sie sammelt Geld, um ihr Dorf zurückzukaufen, welches von Piraten belagert wird.

LYSOP
Die Kunst des Lügens hat der Sohn von Yasopp, einem Mitglied der gefürchteten Piratenbande von Shanks, zur Perfektion gebracht. Er ist auch ein Meister im Umgang mit der Schleuder.

CHOPPER
Das kleine Rentier wurde von seiner Herde ausgestoßen. Daraufhin suchte Chopper die Nähe zu den Menschen, bei denen er alles über die Medizin gelernt hat.

ideenhaus muc

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und einem exklusiven Videos auf DVD zu Sudeki, der neuen Rollenspielhoffnung von Microsoft. Außerdem alles zum Oriental-Knaller Prince of Persia: The Sands of Time und Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Im Testteil warten unter anderem Soldier of Fortune II: Double Helix, Mace Griffin: Bounty Hunter und Midnight Club II.

Dragon Ball GT

GT und Z – Der Vergleich!

Die Story

Sicher wartet ihr schon ungeduldig auf den Start von Dragon Ball GT. Wir haben alle brandheißen Infos und eine ausführliche Zusammenstellung der wichtigsten Figuren. Informiert euch und bleibt weiterhin am (Dragon) Ball!

DB/GT *Dragon Ball GT* besteht aus insgesamt 64 Episoden und einem TV-Special. Die Serie hat zwar wenig Folgen, die Kämpfe sollen aber äußerst ausgeprägt sein! Im Gegensatz zu *Dragon Ball Z* wurde *Dragon Ball GT*, was so viel wie „Grand Tour" oder „Galaxy Touring" bedeutet, nicht mehr von Akira Toriyama gezeichnet. Der Zeichner war nur als Berater bei der Entwicklung mit dabei. Zwischen der Geschichte von *Dragon Ball Z* und *Dragon Ball GT* liegen knapp zehn Jahre. In den Hauptrollen sind natürlich wieder die bekannten Helden Son-Goku, Trunks und Pan mit von der Partie. Der Bösewicht Prinz Pilaw ist immer noch auf der Suche nach den Dragon Balls und strebt nach der Weltherrschaft. Das Dumme ist, diesmal gelingt es ihm tatsächlich, Black Star Dragon Balls zu finden. Pilaw will sich sofort die Weltherrschaft wünschen und ruft den Drachen Shen-Long. Als Pilaw von Son-Goku ertappt wird, kommt es zum Kampf. Doch Pilaw bemerkt, dass Goku viel stärker als früher ist. Um den Kampf zu gewinnen, wünscht er, dass Son-Goku wieder zum Kind wird. Der Drache erfüllt den Wunsch sofort. Glücklicherweise bleibt Goku der Großteil seiner Kräfte erhalten. Die weiteren Abenteuer handeln davon, wie Son-Goku versucht, seinen erwachsenen Körper zurückzubekommen. Doch das ist nicht die einzige Mission, denn Prinz Pilaw hat nicht beachtet, dass er die gefährlichen Black Star Dragon Balls erwischt hat. Diese verteilen sich nicht auf der Erde, sondern im ganzen Universum, nachdem ein Wunsch ausgesprochen wurde. Außerdem müssen sie innerhalb eines Jahres wieder eingesammelt werden, da die Erde sonst zerstört wird! Es liegt an Son-Goku, Trunks und Pan, die sieben Black Star Dragon Balls wiederzufinden und die Welt zu retten.

MICHAEL JOHN

INFO Der Dragon-Ball-GT-Episodenführer

1. Die mysteriösen Drachenkugeln tauchen auf. Goku wird zum Kind!
2. Ich bin die Anführerin! Pan fliegt ins Weltall.
3. Die absoluten Geldraffer!
4. Gesucht! Ist Son-Goku ein Krimineller?
5. Schau, der starke Junge! Der Leibwächter Rejik
6. Das tut weh! Son-Goku als Zahnarzt
7. Geliebter Schatz? Der Verlobte heißt Trunks!
8. Son-Goku grollt
9. Wagt Son-Goku sich auf den Planeten der Fallen?
10. Tanz-Attacke!
11. Der Fluch von Rudo! Pan verwandelt sich in eine Puppe!
12. Das Orakel Gottes ist wirklich beschwerlich!
13. Sind das Vater und Sohn?
14. Bekommen wir den Rhythmus perfekt hin?
15. „Ich kann nicht mehr!" Läuft Pan davon?
16. Der Maschinen-Planet M2
17. Warten auf Pan
18. O weh! Einige Informationen sind verloren gegangen!
19. Macht euch auf den Weg und kämpft!
20. Überraschung! Son-Goku wird von einem metallenen Sturm angegriffen!
21. Was ist das? Son-Goku ist zu Metall geworden!
22. Gefährlicher Ehrgeiz!
23. Schleichende Krise
24. Bebis Angriff
25. Oh nein! Bebi erscheint auf der Erde!
26. Son-Gohan und Son-Goten …
27. Ziel erreicht?
28. Son-Goku kehrt zurück!
29. Das ist schlecht: Super-Saiya-Jin3 versagt
30. Hat es Son-Goku weitergesagt?
31. Der Himmel bricht zusammen!
32. Son-Goku kehrt zurück
33. Iss das, Bebi!
34. Die Transformation klappt nicht!
35. Die endgültige Stärke! Son-Goku wird zu Super-Son-Goku 4!
36. Unsterbliches Monster?
37. Bebi und Son-Goku: doppeltes K. o.?
38. Die Rückkehr von Super Son-Goku 4!
39. So geht es zu Ende!
40. Die Erde explodiert!
41. Wer wird der Bezwinger des Satans?
42. Stirb, Son-Goku!
43. Der Teufelskämpfer der Hölle
44. Der ultimative Android!
45. Beeil dich, Son-Goku!
46. Zusammentreffen! Super Son-Goku gegen Super #17
47. Die große Wende
48. Das ist eine Überraschung! Shen-Long ist der Feind.
49. Der stärkste Gegner?
50. Stirbt die Kraft der Saiyajin?
51. Ryuu Shen-Long!
52. Pan, pass auf!
53. Pan stirbt!
54. 6.000 Grad Celcius Energie!
55. Bulma beginnt, Vegetas Plan in die Tat umzusetzen!
56. Auf die Sonne folgt die Kälte!
57. Der überwältigend starke Feind
58. Gegenangriff abgewehrt!
59. Freund oder Feind?
60. Der ultimative Super-Gogeta!
61. Ich werde gewinnen!
62. Die Rettung! Son-Gokus letzter Assistent erscheint.
63. Die wundersame Wende und der Sieg!
64. Auf Wiedersehen, Son-Goku … bis zu dem Tag, an dem wir uns wiedersehen!

INFO Dragon Ball GT/Z – Die Helden

SON-GOKU

Geschlecht: Männlich
Rasse: Saiyajin
Haarfarbe: Schwarz
Augenfarbe: Schwarz
Vater: Bardock | **Mutter:** unbekannt
Geschwister: Radditz und Tales
Kampftrainer: Muten-Roshi, Meister Quitte, Meister Kaio und er selbst

Son-Goku ist eine der wichtigsten Figuren in allen *Dragon Ball*-Sagas. Was das Kämpfen anbelangt, ist er sehr ehrgeizig und kann das Gefecht taktisch entscheiden. In *GT* verwandelt er sich wieder zurück in ein Kind, behält aber den Großteil seiner Kräfte und geht auf die Suche nach den sieben Black Star Dragon Balls.

SON-GOHAN

Geschlecht: Männlich
Rasse: 1/2 Saiyajin, 1/2 Mensch
Haarfarbe: Schwarz
Augenfarbe: Schwarz
Vater: Son-Goku
Mutter: Chichi
Geschwister: Son-Goten
Kampftrainer: Son-Goku, Piccolo, Meister Kaio

Son-Gohan ist ein Mensch-Saiyajin-Mischling, was ihn zu einem außergewöhnlichen Jungen macht, der viele unentdeckte Kräfte in sich trägt. Son-Gohan wollte ursprünglich Wissenschaftler werden, doch es kam leider anders. Wütend ist er am stärksten.

BRA

Geschlecht: Weiblich
Rasse: 1/2 Saiyajin, 1/2 Mensch
Haarfarbe: Grün
Augenfarbe: Blau
Vater: Vegeta
Mutter: Bulma
Geschwister: Trunks
Kampftrainer: Keiner

Bra ist das zweite Kind von Vegeta und Bulma und die Schwester von Trunks. Sie hat beschlossen, eine Kämpferin zu werden, und eifert sehr ihrer Mutter nach. Sie ist immer modern angezogen und benimmt sich wie eine verwöhnte Göre. Leider ist sie sehr arrogant.

PAN

Geschlecht: Weiblich
Rasse: 1/4 Saiyajin, 3/4 Mensch
Haarfarbe: Schwarz
Augenfarbe: Schwar
Vater: Son-Gohan
Mutter: Videl
Kampftrainer: Son-G oku

Pan trägt Saiyajin- u nd Menschenblut in sich und ist in Sac hen Kampfsport sehr talentiert. Die T ochter von Son-Gohan tritt zum erste n Mal gegen Ende von *DBZ* auf. In *Dragon Ball GT* spielt sie eine sehr w ichtige Rolle als Kämpferin an der Se ite Son-Gokus. Gemeinsam machen si e sich auf die Suche nach den Black Star Dragon Balls.

TRUNKS

Geschlecht: Männlich
Rasse: 1/2 Saiyajin, 1/2 Mensch
Haarfarbe: Lila-pink
Augenfarbe: Lila-blau
Vater: Vegeta
Mutter: Bulma
Geschwister: Bra
Kampftrainer: Vegeta

Trunks ist siegessicher, aber auch sehr überheblich. Der Sohn von Vegeta und Bulma hat in *GT* die Capsule Corporation übernommen und arbeitet dort als Manager. Als er vom Verlust der Black Star Dragon Balls erfährt, macht er sich zusammen mit Pan und Son-Goku auf die Suche danach.

VEGETA

Geschlecht: Männlich
Rasse: Saiyajin
Haarfarbe: Schwarz
Augenfarbe: Schwarz
Vater: König Vegeta
Mutter: Unbekannt
Kampftrainer: Keiner

Vegeta ist der stolze Prinz der Saiyajins. Bei sehr hoher Vollmond-Strahlung verwandelt er sich in einen Wehraffen. In *Dragon Ball Z* opfert er sich im Kampf gegen Boo, um diesen zu vernichten, und zeigt das erste Mal, dass er auch gute Seiten hat. In *GT* tritt er richtig in Aktion. In einem ultimativen Kampf gegen Son-Goten und Son-Gohan muss er seine ganze Kraft zeigen.

CELL

Geschlecht: Männlich
Rasse: Cyborg
Haarfarbe: Keine
Augenfarbe: Lila
Vater: Dr. Gero
Mutter: Unbekannt
Geschwister: C8, C11, C16, C17, C18
Kampftrainer: Keiner

Es ist fast aussichtslos, gegen Cell zu gewinnen, denn er absorbiert die Energie von Menschen und Cyborgs und ist dementsprechend stark. Son-Gohan tötet ihn in einem atemberaubenden Endkampf trotzdem. In *GT* wird er repariert und soll zusammen mit Freezer die Hölle übernehmen.

Dragon Ball Z Die Story

Wenn Son-Goku und Co. fighten, bleibt kein Auge mehr trocken. Von Dodonpa über Kamehame-Ha bis zur Sonnenattacke: Wir stellen euch einige der wesentlichen DBZ-Kampftechniken vor.

DBZ Die Geschichte von *Dragon Ball Z* erzählt von einem kleinen Jungen namens Son-Goku. Als sich Son-Goku nach einem Fischfang auf dem Nachhauseweg befindet, wird er von Bulma fast überfahren. Son-Goku hält sowohl das Auto als auch die Fahrerin für ein Monster und will den Wagen zerstören. In letzter Sekunde kann Bulma Son-Goku über den Irrtum aufklären. Son-Goku nimmt seine neue Bekanntschaft mit nach Hause. Dort erwartet Bulma eine Überraschung, denn der seltsame Junge Son-Goku besitzt einen der sieben Dragon Balls. Wer alle sieben Drachenkugeln hat, kann den heiligen Drachen Shen-Long rufen, der dem Besitzer der Kugeln jeden Wunsch erfüllt.
Der einzige Haken an der Sache ist, dass die Dragon Balls in alle Winde zerstreut sind. Für Bulma und Son-Goku beginnt eine gefährliche Suche …

» Dodon/Dodonpa

Bei Dodonpa handelt es sich um einen gigantischen Energiestrahl, der aus dem Finger des Angreifers herausschießt.

» Genkidama

Die Genkidama ist eine Technik, die jeweils einen kleinen Teil Energie von Pflanzen, Menschen und Tieren borgt, diese Energieteile konzentriert und dann abfeuert. Der Nachteil dieser Attacke ist jedoch, dass derjenige, der diese Technik einsetzt, während des Aufladens keine Deckung hat und so wehrlos dem Gegner ausgeliefert ist.

» Kaioken

Bei dieser Attacke stemmt der Fighter die Arme in die Luft und sammelt so die Energie zu einem riesigen Ball. Die Größe hängt von dem Umfang des Planeten ab.

INFO Die TV-Serie

DIE DRAGON-BALL-SAGA
> Pilaw-Saga
> Red-Ribbon-Saga
> Piccolo-Saga

DIE DRAGON-BALL-Z-SAGA
> Radditz-Saga
> Vegeta-Saga
> Freezer-Saga
> Trunks-Saga
> Cyborg-Saga
> Cell-Saga
> Boo-Saga

DIE DRAGON-BALL-GT-SAGA
> Bebi-Saga
> Evil-Shen-Long-Saga

» Kamehame-Ha

Die Kamehame-Ha-Bewegung hat schon lange Kultstatus erreicht. Die Kämpfer rufen laut „Kamehame-Ha" in verschiedenen Intervallen und setzen somit Energiebälle frei.

» Kiku-Kanone

Die Energie, die der Kämpfer bei der Kiku-Kanone produziert, ist sehr wirkungsvoll, allerdings kann sie denjenigen, der sie anwendet, das Leben kosten.

» Mafuba

Hierbei handelt es sich um einen Energiestrahl, der verwendet wird, um Oberteufel Piccolo einzufangen. Hat der Strahl den Gefangenen erfasst, wird er in einen Reiskocher gelenkt.

» Sonnenattacke

Diese Attacke führt Tenshinhan ein. Aus seinem dritten Auge erscheint ein heller Lichtstrahl, der den Gegner blendet.

MICHAEL JOHN

INFO Akira Toriyama – Der Zeichner von Dragon Ball Z

Akira Toriyama wurde am 5. April 1955 in Japan geboren. Bereits als Kind war er von Comics und Zeichentrickfilmen begeistert. Besonders angetan hatten es ihm *Walt Disneys 101 Dalmatiner*, die ihn so sehr inspirierten, dass er beschloss, selbst Zeichner zu werden. Von da an legte er Papier und Pinsel nicht mehr aus den Händen. Toriyamas größter Erfolg ist *Dragon Ball Z*, an dessen Zeichnungen er knapp zehn Jahre gearbeitet hat. In seiner Heimat wird er als erfolgreichster Künstler aller Zeiten gefeiert, was ihm gar nicht so gut gefällt. Er lebt recht zurückgezogen und scheut die Öffentlichkeit.

Digimon Frontier

Die vierte Staffel!

In der vierten Staffel können sich die Kids in Digimon verwandeln! Zum Glück, denn eine große Gefahr steht bevor …

ABGEFAHREN SMS-Botschaften führen Takuya direkt zu einer U-Bahn-Station, wo seine Reise in die DigiWelt beginnt.

NEUE TV-SERIE Eines Tages erhält Takuya merkwürdige SMS-Nachrichten auf seinem Handy. Neugierig verfolgt er die Spur bis zu einer U-Bahn-Station. Als er in einen Waggon einsteigt, bemerkt er überrascht: Er ist nicht der Einzige, der auf seinem Handy angepiept wurde! Was ist da im Gange? Takuya erfährt, dass es sich bei der U-Bahn um einen Digimon-Zug handelt, der die Kids direkt in die DigiWelt befördert. Wie er bestürzt feststellen muss, steht diese kurz vor der Zerstörung! Das erfährt er von den zwei Digimon Bokomon und Nemon (jap. Namen), die er kurz nach seiner Ankunft in der DigiWelt kennen lernt. Als die beiden angegriffen werden, passiert etwas Seltsames: Sein Handy beginnt zu leuchten. Takuya staunt nicht schlecht, als es sich in ein Digivice verwandelt! Dem entspringt ein so genannter „Digimon Spirit", durch das Takuya zum Feuer-Digimon Agnimon (jap. Name) wird. Er gewinnt schließlich, doch der Kampf ist noch lange nicht vorbei. Denn hinter all dem steckt das mächtige Kelbimon (jap. Name), das eine eigene DigiWelt erschaffen will. Mithilfe seiner telepathischen Fähigkeiten versucht Kelbimon, die anderen Digimon zu kontrollieren und den Digi-Code zu stehlen (aus dem die DigiWelt besteht). Zum Glück ist Takuya nicht auf sich allein gestellt. In Kouji, Izumi, Junpei und Tomoki findet er gute Freunde! Außerdem werden die Kids von den „Digimon Spirits" mit ihren Elementen Feuer, Wasser, Erde, Wind etc. unterstützt. Sobald sie in die Nähe eines „Digimon Spirits" gelangen, beginnt das zum D-Scanner umfunktionierte Handy zu leuchten. Nur wenn sich der Träger des D-Scanners als mutig und tapfer erweist, akzeptiert der „Digimon Spirit" das jeweilige Kind und lässt sich auf dem D-Scanner speichern. Ob die Kids würdig sind und wie sie sich im Kampf gegen das böse Kelbimon schlagen? Das erfahrt ihr in der brandneuen vierten Staffel!

SILKE MENNE

INFO Charakter-Guide (jap. Namen!)

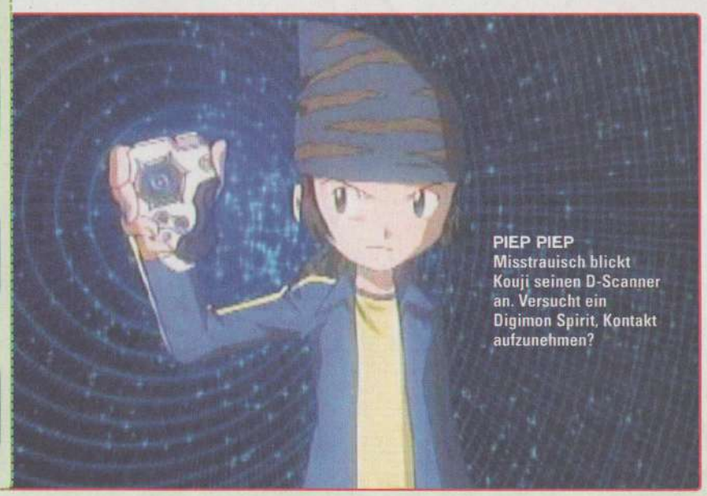
Takuya Kanbaru
Takuyas außergewöhnlicher Mut und Gerechtigkeitssinn macht ihn zum Anführer. Der aufgeweckte Junge lässt sich von nichts und niemandem einschüchtern!

Kouji Minamoto
Kouji wirkt etwas kühl und distanziert. Wegen der Arbeit seines Vaters musste er oft die Schule wechseln. Daher tut er sich etwas schwer, neue Freunde zu finden.

Izumi Orimoto
Sie kommt eigentlich aus Italien und isst unheimlich gerne – da staunt selbst Junpei nicht schlecht! Das freche Mädchen redet so, wie ihr der Schnabel gewachsen ist.

Junpei Shibayama
Junpei schafft es immer wieder, seine Freunde in schwierigen Situationen aufzumuntern. Er hat eine spezielle Vorliebe: Schokolade! Außerdem ist er in Izumi verknallt.

Tomoki Himi
Das Nesthäkchen der Bande wird in der Schule sehr gehänselt. Daher reist er in die DigiWelt. Takuya ist für ihn wie ein großer Bruder. Vor Kouji hat er total Respekt.



PIEP PIEP Misstrauisch blickt Kouji seinen D-Scanner an. Versucht ein Digimon Spirit, Kontakt aufzunehmen?

Hamtaro

Der knuffigen Hamster-Bande aus der beliebten TV-Serie *Hamtaro* kann einfach niemand widerstehen, oder?!

NAGERSPASS Schon von der ersten Folge an haben sich die kleinen Racker buchstäblich in euer Herz genagt! Alles beginnt, als die 10-jährige Laura mit ihren Eltern in eine neue Stadt zieht. Während sie in der Schule ist und dort neue Freundschaften schließt, zieht auch ihr Hamster Hamtaro los, um die Welt auf seine Weise zu erkunden. Durch seine grenzenlose Neugier trifft er schon bald auf andere Hamster, mit denen er die Ham-Ham-Gang gründet. Jeder der kleinen Nager ist einzigartig – und genauso pfiffig, liebenswert und frech wie Hamtaro selbst! Daher ist es auch kein Wunder, dass für die putzigen Tierchen jeder Tag wie ein großes Abenteuer voller Spaß und Aufregung ist! Schon in der ersten der insgesamt 102 Folgen büxt Hamtaro aus seinem Käfig aus, huscht nach draußen und lernt dort den Nachbar-Hamster Muuknus kennen. Die beiden treffen auf Boss und die süße Bijou, die Boss völlig sprachlos macht! An Lauras erstem Schultag beschließt der kleine Hamtaro, ein Auge auf sie zu haben. Doch es kommt alles anders! Von einem plötzlichen Gewitter überrascht, flüchten er, Muuknus und Boss unter einen Baum, wo ihnen eine Katze auflauert! Zum Glück kann Hamtaro sie ablenken und so landen die neuen Freunde völlig erschöpft, aber froh im Versteck von Boss. Da kommt ihnen eine Idee: Das Versteck könnte das neue Clubhaus der Ham-Ham-Gang sein! Von da an herrscht ständig Trubel in dem kleinen Bau – immer mehr Hamster finden sich ein und die Gang wird größer und größer! Da ist zum Beispiel Panda, der handwerklich total begabt ist. Oder der freche Iro, der am liebsten Lieder komponiert. Schlaxo schmökert die meiste Zeit in seinen Büchern, während die kluge Tikali immer irgendwas ausheckt. Ihr Zwillingsbruder Tiko schwingt dagegen gerne das Tanzbein. Das Nesthäkchen der Bande ist Didu. Um die Kleine kümmert sich ganz besonders Pashmina, die immer einen pinkfarbenen Schal umhat. Vor Juppidus Streichen ist keiner sicher! Der Hamster hat es faustdick hinter den Ohren und ist genauso begeistert von Pashmina wie der piekfeine Noki. Und Ratzi? Er hält ständig Nickerchen. Vielleicht hat er deshalb immer so gute Ideen? Und zu guter Letzt ist da noch Keppi. Der Nager geht nie ohne Kopfbedeckung aus dem Haus. Die Episoden der spannenden Hamster-Serie gibt es auch auf Video und DVD (mit Bonus-Material).

SILKE MENNE

COOL! Schnappt euch die Hamster auf DVD und Video!

CHEF Der etwas ruppige Feldhamster Boss ist der Anführer der großen Ham-Ham-Gang. Ihm gehört das Clubhaus!

FREUNDE Keppi trägt eine Schüssel auf dem Kopf und Muuknus hat natürlich was zu knabbern dabei.

Kleine Hamster Große Abenteuer!

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!

pokémon

Schnappt sie euch wieder!

Das Warten hat lange genug gedauert! Jetzt könnt ihr wieder nach Herzenslust durchs hohe Gras streifen und Pokémon fangen!

Spannender als je zuvor!

RUBIN & SAPHIR Kurz nachdem ihr in eurer neuen Heimat Wurzelheim angekommen seid, werdet ihr auch schon in den ersten Kampf verwickelt: Professor Birk wird von einem wilden Fiffyen angegriffen! Ihr rettet ihn natürlich und bekommt zum Dank eines von drei Pokémon geschenkt – Poké-Fans dürfte das aus den früheren Editionen bekannt vorkommen! Von Professor Birk erfahrt ihr, dass euer Dad in Blütenburg City ist. Ihm gehört doch tatsächlich ein Poké-Gym! Doch bevór ihr eurem Dad zeigen dürft, was ihr draufhabt, müsst ihr euch erst vier Arena-Orden verdienen. Diese lassen sich die Arena-Leiter natürlich nicht so leicht abnehmen! Während ihr durch die Region Hoenn streift, kreuzen auch Team Aqua (in *Saphir*) bzw. Team Magma (in *Rubin*) immer wieder eure Wege und fordern euch zum Kampf heraus! Bis ihr sie endgültig besiegen könnt, gilt es, insgesamt acht Trainer-Orden zu ergattern und die Top Vier zu besiegen! In beiden Editionen erlebt ihr nahezu das gleiche Abenteuer. Einige Unterschiede gibt es aber doch. In *Saphir* versucht ihr Team Aqua davon abzuhalten, die Welt in ein riesiges Meer zu verwandeln. In *Rubin* will Team Magma alles unter einer Schicht Lava begraben. Natürlich gibt es auch wieder Pokémon, die nur in einer der beiden Editionen zu fangen sind.

Natürlich ist die Grafik des Spiels an sich kein Quantensprung, aber die animierten Zwischensequenzen und Kämpfe machen echt was her. Auch kleine Gimmicks wie die Spuren im Sand oder die Spiegelungen im Wasser kommen echt super. Ansonsten hat sich bei der Grafik allerdings nichts Grundlegendes verändert. PokéDex und PokéBox sind grafisch aber wirklich allererste Sahne. Euch erwartet also ein erstklassiges Poké-Abenteuer mit spannenden Aufgaben, coolen Features und vielen Mini-Spielen – und die dürft ihr jetzt sogar per Link-Kabel zu viert zocken! Die Steuerung ist übrigens wie gewohnt schön unkompliziert: A drückt ihr für alle Aktionen und B für die Turbotreter. In das Untermenü mit eurem Beutel, dem PokéNav und dem Speicherbefehl gelangt ihr bequem über die Start-Taste. Und noch was: Die Editionen sind leider nicht kompatibel. Früher konntet ihr Pokémon zwischen den verschiedenen Editionen auf dem GBC tauschen. Das ist aus technischen Gründen jetzt nicht mehr möglich. Das Game wurde ausschließlich für den GBA entwickelt und kann mit keiner GBC-Edition verlinkt werden!

Was das heißt? Ihr ahnt es schon: Ihr müsst alle Pokémon noch einmal fangen! Aber gerade das macht ja den Reiz des Spiels aus, oder nicht? Also, ran an die Knöpfe und daddeln!

MARKUS STRÖSSENREUTHER/SILKE MENNE

GESCHENK
Der Präsident von Metarost City gibt euch den PokéNav.

Wertung

System	Game Boy Advance
Spieletyp	Rollenspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6 Jahren
Hersteller	Nintendo
Preis	Ca. € 45,-
Termin	Erhältlich

Grafik 2 · Sound 2 · Gameplay 1

MEHR FEATURES, SPANNENDERE KÄMPFE UND EINE COOLERE GRAFIK. DIE NEUEN EDITIONEN SIND POKÉ-SPASS PUR!

Rubin & Saphir

16 neue Features:

» ATTACKEN-TYPEN

Die Pokémon können jetzt auch Attacken eines anderen Typs erlernen. Ein Flug-Pokémon kann nun also auch Gras- oder Elektro-Attacken.

» BASIS

Mit TM 43 könnt ihr an vielen Orten in der Wildnis eine geheime Basis mit Möbeln, Pflanzen und vielem mehr einrichten. Klasse, oder?

» BEEREN

Es gibt insgesamt 43 Beerensorten, aus denen ihr so genannte „Poké-Riegel" machen könnt. Ihr stellt sie in einem kleinen Mini-Game her.

» EFFEKTE

Nicht nur die Attacken haben Effekte, auch die Hintergründe verändern im Kampf ihre Farbe. Selbst die Pokémon wachsen oder drehen sich!

» GRÖSSE

In eurem PokéDex könnt ihr euch die Größe eures Pokémons im Vergleich zu euch anzeigen lassen (vorausgesetzt, ihr habt es bereits gefangen).

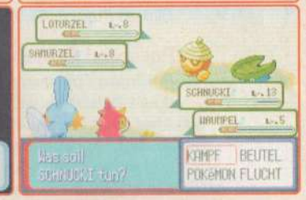
» ITEMS

Wenn ihr euren Pokémon bestimmte Items gebt, wenden sie diese im Kampf automatisch an! Mit einer Beere können sie sich z. B. selbst heilen.

» MAIKE UND BRIX

Als Junge freundet ihr euch mit Professor Birks Tochter Maike an. Einen Sohn namens Brix hat er, wenn ihr das Mädchen als Spielfigur auswählt.

» MULTI-BATTLE



Beim Multi-Battle treten zwei eurer Pokémon gegen zwei gegnerische an. Achtung: Manche Befehle wirken sich auf beide Pokémon aus!

» POKÉDEX

Auf Wunsch könnt ihr Pokémon nach Name, Farbe und Typ sortieren oder Größe, Gewicht und Fundort abrufen. Ganz schön praktisch, oder?

» POKÉMON-NAVIGATOR

Jede Stadt, die ihr betretet, wird automatisch mit all ihren Spezial-Gebäuden im PokéNav eingezeichnet. Auf diese Weise habt ihr alles sofort im Blick!

» REFLEXIONEN

Wenn ihr über Brücken, am Ufer oder an der Küste entlanglauft, könnt ihr euer eigenes Spiegelbild betrachten! Auch im Sand hinterlasst ihr Spuren!

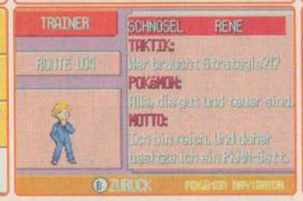
» SPEZIALFÄHIGKEITEN

Manche Fähigkeiten könnt ihr nicht kontrollieren. Sie werden in einer bestimmten Situation automatisch vom Pokémon ausgelöst!

» SCHÖNHEITSWETTBEWERBE

Wenn ihr eines eurer Pokémon anmeldet und seine Attacken vorführen lasst, wird es von einer Jury bewertet. Es winken coole Preise!

» TRAINER



Die wichtigste Funktion des PokéNavs ist die Option „Trainer". In dem Menü erfahrt ihr, welche Pokémon und Strategien andere Trainer haben.

» TURBOTRETER

Kurz nachdem ihr in der neuen Heimat angekommen seid, bekommt ihr von eurer Mutter die Turbotreter. Haltet beim Laufen den B-Knopf, um zu rennen!

» ZUSTAND

Jedes Pokémon ist unterschiedlich intelligent, schön, niedlich, stark und cool! Wie sie sich entwickelr liegt auch an der Nahrung!

Fünf neue Knaller rollen an!

Pokémon: Endlich wieder da!

Dieses Jahr ist was ganz Besonderes für alle Pokémon-Fans. Neben den schon erschienenen Pokémon Rubin & Saphir wirft Nintendo dieses Jahr gleich noch vier weitere Poké-Spiele ins Rennen.

COLLOSEUM Bis zu vier Trainer können mit ihren Pokémon gegeneinander antreten.

FÜR JEDEN WAS Seit Ende Juli sind *Pokémon Rubin & Saphir* jetzt auch endlich in Deutschland zu haben. Im Mai hat Nintendo in Amerika zusätzlich vier weitere Titel mit euren Freunden vorgestellt, die auch dieses Jahr wohl noch ihren Weg nach Deutschland finden werden: *Pokémon Colosseum, Pokémon Box, Pokémon Channel* für den Nintendo GameCube und *Pokémon Pinball Ruby & Sapphire* für den Game Boy Advance.

Pokémon Colosseum

Pokémon Colosseum tritt die Nachfolge der Nintendo-64-Dauerbrenner *Pokémon Stadium 1 & 2* an. Aber es ist wesentlich mehr als nur eine bloße Fortsetzung. Auf euch warten viele coole neue Features und ein ganzer Sack voller neuer Pokémon aus *Rubin & Saphir*. In verschiedenen, frei wählbaren Arenen könnt ihr euch und eure Pokémon in Turnieren oder auch in Vier-Spieler-Multi-Battles erproben und fette Action in bester GameCube-3D-Grafik genießen. Brandneu sind die Zwei-gegen-Zwei-Battles. Zusammen mit einem Freund und seinem Pokémon könnt ihr hier, so wie auch bei *Rubin & Saphir* auf dem Game Boy Advance, gegen ein anderes Duo antreten. Kein Kampf gleicht dem anderen. Was für die Fans sicher auch eine tolle Neuigkeit ist, *Colosseum* kann problemlos mit *Rubin* und *Saphir* kombiniert werden. Ihr könnt also alle Pokémon von eurem Game Boy Advance rüber in die *Colosseum*-Arenen bringen. Einfach nur euren GBA mit einem Cube verbinden und schon könnt ihr alle eure selbst trainierten GBA-Begleiter in heißer Duell-Action sehen. Die entsprechenden Kabel sind natürlich beim Spiel gleich dabei. Mit bis zu drei Freunden könnt ihr in verschiedenen Turnieren ausfechten, wer der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten wird.

Pokémon Box

Ein echtes Muss für alle alten und neuen Pokémaniacs. Wer in *Rubin & Saphir* auf dem Game Boy Advance intensiv auf die Jagd gegangen ist und einen GameCube hat, sollte sich *Pokémon Box* sichern. Diese sinnvolle Pokémon-Verwaltung ermöglicht es euch dann endlich, all eure Pokémon aus den beiden Spielen zu ordnen und extern zu sichern. Eine spezielle Memory Card für den Cube erlaubt es euch auch, die schier unglaubliche Zahl von 1.500 Pokémon zu speichern. Das freut sicher all jene von euch besonders, die schon so manches Pokémon in ihrem GBA gefangen haben, aber durch das umständliche und unübersichtliche Speichersystem langsam Gefahr laufen, den Überblick zu verlieren. Außerdem könnt ihr mit dem der *Pokémon Box* beiliegenden Zubehör *Rubin & Saphir* über den Fernseher spielen und sozusagen im „Kino-Format" genießen.

Pokémon Channel

Das dritte Spiel für Nintendos handlichen Power-Würfel schickt euch zusammen mit Pikachu auf Erkundungstour. In *Pokémon Channel* hat der Poké-Fernsehsender Teile seines beliebten TV-Programms verloren. Eure Aufgabe ist es nun, diese Ausschnitte zu finden. Alleine müsst ihr aber nicht auf die Suche gehen, Pikachu hilft euch gerne. Zusammen mit ihm erkundet ihr die Strände, Berge und Wälder der Pokémon-Welt. Stück für Stück sammelt ihr die verloren gegangenen Teile der Show ein. Da gibt es unter anderem ein TV-Quiz, eine Nachrichtensendung und eine Einkaufsshow zu finden. Auf der Suche trefft ihr natürlich auch auf andere Pokémon, sogar auf ein wildes Pikachu. Ihr könnt mit Pikachu reden, mit ihm Fernsehen gucken oder spielen. Steht euch der Sinn mehr nach Künstlerischem, könnt ihr Szenen aus dem Fernsehprogramm mit einem speziellen Feature neu kolorieren. Die fertigen Bilder könnt ihr dann in Farbeagles Kunstgalerie ausstellen lassen. Natürlich gibt es noch mehr Features, aber zuviel wollen wir hier noch nicht verraten. Die ersten Screenshots machen jedenfalls Lust auf mehr.

BOX Das nützliche Programm hilft euch endlich dabei, eure Pokémon nach allen möglichen Gesichtspunkten zu sortieren.

CHANNEL Zusammen mit Pikachu kommt ihr ganz schön in der Poké-Welt herum.

Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire

Auch für die stolzen Besitzer des Game Boy Advance hält Nintendo ein neues Poké-Game bereit. *Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire* kombiniert althergebrachte Kugel-Action mit einer vergnüglichen Art, Pokémon zu fangen. Die Fortsetzung des Game-Boy-Color-Hits *Pokémon Pinball* gibt euch die Möglichkeit, alle Pokémon von *Ruby & Sapphire* auf einmal zu sammeln. Als nettes zusätzliches Gimmick könnt ihr, beim Spielen über den Cube, mithilfe des GameBoy-Players sogar das Rütteln am Controller spü-ren. Eine Verbindung mit *Pokémon Colosseum* scheint jedoch nicht geplant.

Daten

Genaue Veröffentlichungsdaten der deutschen Versionen für die vier Games liegen uns leider noch nicht vor. Sicher werdet ihr euch aber erst mal etwas gedulden müssen, bis ihr nach Lust und Laune zocken könnt. Aber wie ihr es von uns gewöhnt seid, werden wir sofort darüber berichten, wenn uns die Termine oder weitere spannende Details zu diesen Titeln vorliegen. Dann findet ihr natürlich bei uns auch noch eine ausführliche Vorstellung jedes einzelnen Spieles. Ihr könnt euch in jedem Fall schon mal auf eine Menge geballte Poké-Power freuen – endlich sogar auch auf Nintendos GameCube.

MARKUS STRÖSSENREUTHER

INFO Kurz und knapp!!!

POKÉMON COLOSSEUM (ENGLISCHER TITEL)

Format	Nintendo GameCube
Veröffentlichung	Ende 2003
Genre	Action
Zubehör	Memory Card, NGC-GBA-Kabel, Game-Boy-Game-Link-Kabel, E-Reader
Spieler	1-4
Preis	Noch nicht bekannt

POKÉMON BOX (ENGLISCHER TITEL)

Format	Nintendo GameCube
Veröffentlichung	Noch nicht bekannt
Genre	Utility
Zubehör	Custom Memory Card 59 (inklusive), NGC-GBA-Kabel (in speziell gekennzeichneten Paketen)
Spieler	1
Preis	UVP für USA $ 49,99

POKÉMON CHANNEL (ENGLISCHER TITEL)

Format	Nintendo GameCube
Veröffentlichung	Noch nicht bekannt
Genre	Fun
Zubehör	Memory Card
Spieler	1
Preis	Noch nicht bekannt

POKÉMON PINBALL: RUBY & SAPPHIRE (ENGLISCHER TITEL)

Format	Game Boy Advance
Veröffentlichung	25. August 2003 (USA)
Genre	Flipper/Action
Zubehör	Nintendo-GameCube-Game-Boy-Player
Spieler	1
Preis	UVP für USA $ 34,99

SAPPHIRE An die 200 Pokémon könnt ihr in diesem Flipper jagen und fangen. Aber auch für reine Flipperfans hat das Spiel einiges zu bieten.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition:

Stairway to the Destined Duel

Kurz nach dem Serienstart kamen auch schon Yu-Gi-Oh!-Spiele für Game Boy Advance, PlayStation und Game Boy Color in den Handel! Was die Spiele taugen? Das lest ihr auf den nächsten Seiten!

GAME BOY ADVANCE Haltet euch fest! In dem GBA-Game *Worldwide Edition* gibt es mehr als 1.000 Spielkarten! Echte „Monster Duel"-Fans werden bei solchen Voraussetzungen darum wohl nur Sekunden brauchen, um *Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel* mit leuchtenden Augen zum echten Taktik-Hammer zu erklären: Über 1.000 Karten im Modul – da sind der geschickten Kombination von Monster-, Zauber- und Fallenkarten so gut wie keine Grenzen mehr gesetzt!

Hier sind Strategen gefragt!

Zu Spielbeginn werdet ihr als neuer Kartenkämpfer in „Battle City" willkommen geheißen. Im Hauptbildschirm könnt ihr nun verschiedene Teile der Stadt anwählen und dort mit Passanten sprechen oder gleich in ein Kartenduell einsteigen. Wenn ihr dabei gewinnt, wird als Belohnung nicht nur euer Spielblatt um neue Karten aufgerüstet, sondern nach und nach werden auch weitere Stadtbezirke mit zunehmend stärkeren Gegnern zugänglich. Kaum habt ihr dann einen der vielen Duellanten herausgefordert, müsst ihr euch zwischen drei verschieden gemischten Decks à 40 Karten für euren Kampf entscheiden. Zwar laufen nun anschließend die Duelle immer nach demselben Schema ab (siehe Extrakasten), doch aufgrund der vielen mächtigen Spezialkarten ist monstermäßige Spannung bei jedem Zug trotzdem garantiert: Einige Karten können, richtig eingesetzt, z. B. gegnerische Angriffe blockieren, ganze Spielzüge sperren, andere Monsterkarten zerstören oder besondere Monsterfusionen auslösen – und natürlich vor allem die eigene Monsterpower erheblich verstärken! Obwohl also die Basisregeln für das Destined Duel recht simpel sind und schnell erklärt werden können, ist die „hohe Schule" des *Yu-Gi-Oh!*-GBA-Card-Games ein ausgesprochen komplexes Geflecht der verschiedensten taktischen Möglichkeiten. Auf Dauer trägt hier darum nur derjenige Spieler der Sieg davon, der wirklich fleißig trainiert und seine Kartendecks genauestens kennt und einzusetzen weiß: Das Game bleibt dadurch extralange spannend und fordert selbst Profi-Zocker erstaunlich stark!

INFO So funktioniert's: Eine Duellrunde

1 ZUGPHASE Nachdem ihr euren Stapel zusammengestellt habt, spielt ihr mit eurem Duell-Partner ein virtuelles „Stein, Schere, Papier". So legt ihr fest, wer von euch als Erstes angreifen darf.

2 STAND-BY-PHASE Werden während der anschließenden Stand-by-Phase Zauber- oder Effektkarten auf dem Feld aktiviert, so muss der Spieler anschließend die angezeigten Bildschirmanweisungen befolgen.

3 HAUPTPHASE 1 Monster-, Zauber- und Fallenkarten werden gesetzt oder ausgespielt. A zeigt euch die Befehle für die jeweilige Karte an. Mit B gelangt ihr ins Phasen-Menü. Dort beendet ihr die Hauptphase 1.

GRATIS! Montags bekommt ihr die neue „Duellanten-Woche" mit fünf neuen Spielkarten – nur virtuell natürlich.

Duelle per Link-Kabel

Da sich beim Destined Duel alles um Spielkarten dreht, ist es kein Wunder, dass es auch im Titel selbst verschiedene Möglichkeiten gibt, ständig die eigenen virtuellen Decks noch zu erweitern: Für gewonnene Duelle bekommt der Sieger beispielsweise jeweils fünf neue Karten, auch mit besonderen Codes lassen sich spezielle Karten freischalten. Obendrein wird dem Spieler jeden Montag die neueste virtuelle Ausgabe der „Duellanten-Woche" geliefert, welcher auch jeweils ein Spezialpack mit fünf Karten beiliegt. Und zu guter Letzt könnt ihr natürlich auch mit euren Freunden per Link-Kabel tauschen – solange euer Hauptstapel dabei nicht auf weniger als 40 Karten schrumpft! Auch die Multiplayer-Fraktion unter euch kommt hier also auf ihre Kosten! Und: Der Spiele-Packung liegen drei limitierte Yugi-Trading-Cards bei! Die Karten sind zwar auf Englisch, doch eine deutsche Übersetzung ist mit dabei. Ein geniales Extra, oder?

MATTHIAS GLASER/SILKE MENNE

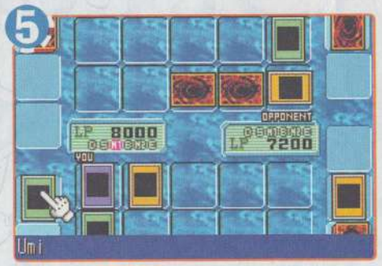
Wertung

System	Game Boy Advance
Spieletyp	Trading-Card-Game
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6 Jahren
Hersteller	Konami
Preis	Ca. € 45,-
Termin	Erhältlich

Grafik 3 · Sound 3 · Spielspaß 2

BEI DER KARTENVIELFALT KOMMT MAN AUS DEM STAUNEN NICHT MEHR HERAUS!

4 KAMPFPHASE Jetzt wählt ihr eine Karte aus, die angreifen soll, legt das Ziel fest und startet den Angriff – alles mit dem A-Knopf. Mit B kommt ihr wieder ins Endmenü. Dort könnt ihr die Kampfphase abschließen.



5 HAUPTPHASE 2 Ihr dürft Fallen- und Zauberkarten setzen oder ausspielen, die in Hauptphase 1 nicht aktiviert wurden. Das geht genauso wie in Hauptphase 1. Wenn ihr fertig seid, drückt ihr einfach B.

6 ENDPHASE Hier gebt ihr das Ende eurer Runde mit dem B-Knopf bekannt. Wenn ihr mehr als sechs Karten habt, müsst ihr die überschüssigen auf dem Friedhof ablegen. Dann beginnt die Runde des Gegners.

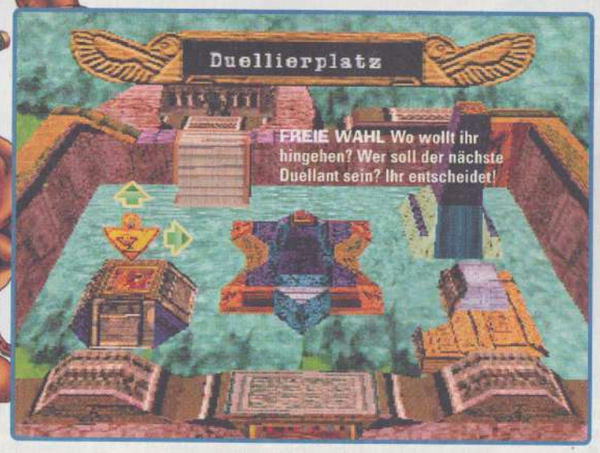
Yu-Gi-Oh!

Forbidden Memories

Schutzsterne und Star Chips geben dem PlayStation-Titel den Kick! Was er sonst noch zu bieten hat? Lest selbst!

PLAYSTATION *Forbidden Memories* hat eine richtig geniale Story (im Gegensatz zu *Das dunkle Duell*)! Bevor ihr in die Rolle von Yugi schlüpft, macht ihr in dem Spiel einen kleinen Ausflug in das alte Ägypten. Dort müsst ihr als Yami Yugi das Millennium-Puzzle zerstören – damit es dem bösen Hohepriester Heishen nicht in die Hände fällt. Yami Yugi wird dabei in das Puzzle hineingesogen und muss warten, bis es jemand zusammensetzt! An dem Punkt springt die Geschichte in die Gegenwart. Joey nimmt euch (nun als Yugi Muto) zu einem Turnier mit, wo ihr gleich an Karten-Kämpfen teilnehmt. Ein Duell jagt das andere! Doch keine Bange: Mit jedem Kampf werdet ihr stärker und erhaltet stärkere Karten. Deshalb haltet ihr euch am Anfang am besten an schwache Gegner! Das Gameplay ist fast identisch mit *Das dunkle Duell*. In *Forbidden Memories* dürft ihr beim Ausspielen der Karten jedoch zusätzlich Schutzsterne wie Sonne, Jupiter oder Mars wählen. Sie verstärken die Kraft eurer Karten. Außerdem könnt ihr im Modus „Freies Duell" Star Chips gewinnen und in Karten umwandeln. Die 3D-Animationen während der Kämpfe ähneln denen in *Digimon World 2003* und sind gut gelungen. Die Story ist spannend und der Reiz, alle Karten zu sammeln, groß. Spielt den Titel doch einfach mal Probe! Karten könnt ihr übrigens mit Freunden tauschen, dazu müsst ihr nur eure Memory Cards parat haben!

SILKE MENNE



Wertung

System	PlayStation
Spieletyp	Trading-Card-Game
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6 Jahren
Hersteller	Konami
Preis	Ca. € 28,-
Termin	Erhältlich

Grafik 3 · Sound 3 · Spielspaß 3

PACKENDE MONSTER-DUELLE UND VIELE INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN!

Yu-Gi-Oh!

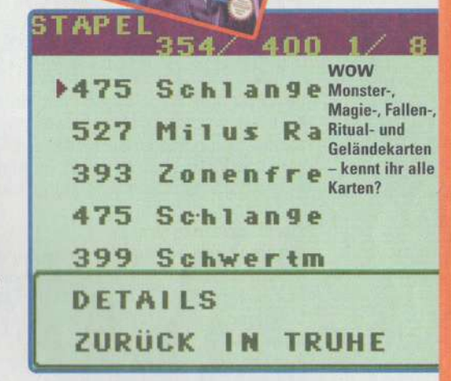
Das dunkle Duell

Mit Karten-Editor und über 800 Karten!

Mit diesem Trading-Card-Game dürfen sich auch Game-Boy-Color-Besitzer in spannende Kartenkämpfe stürzen!

GAME BOY COLOR Wie in den anderen Yugi-Spielen tretet ihr auch bei *Das dunkle Duell* gegen eine Reihe von Charakteren aus der coolen Anime-Serie an. Als Sieger geht ihr aus diesen knallharten Kämpfen erst hervor, wenn ihr eurem Gegner mit euren Karten sämtliche Lebenspunkte abgeluchst habt. Gewinnen könnt ihr aber auch, wenn euer Gegner keine Karten mehr hat oder ihr alle fünf Karten der Exodia-Serie habt. Ein wenig Glück gehört natürlich auch dazu, denn ihr wisst nie, welche Karten der Gegner in der Hinterhand hat – vor allem, wenn er sie verdeckt ausspielt (was ihr natürlich auch machen könnt!). Je nachdem, ob ihr per Feldzauberkarte im Wald, auf einer Wiese, dem Meer oder in der Dunkelheit spielt, wirkt sich das auf die Angriffs- und Abwehrpunkte aus. Ein Monster vom Typ Donner hat beispielsweise in den Bergen oder auf dem Meer zusätzliche Angriffspunkte. Einen Elfen solltet ihr dagegen nie in der Dunkelheit kämpfen lassen, denn dort ist er schwächer. Pro Runde stehen euch fünf Karten zur Auswahl, von denen ihr eine auf das Spielfeld legt und hofft, dass eure Karte mehr Angriffspunkte hat als der Gegner Abwehrpunkte. Aus zwei Monsterkarten dürft ihr sogar per Fusion eine neue, mächtigere Karte erstellen. Im „Erschaffen"-Modus könnt ihr sogar eure eigenen Karten erschaffen! Leider gibt es kein Tutorial, in dem die Spielregeln erklärt werden. Da müsst ihr schon das Handbuch durchkauen – und zwar vor dem Spielen, denn sonst blickt ihr gar nichts! Außerdem fehlt dem Spiel gänzlich die Story! Fans der Serie werden beim Spielen trotzdem leuchtende Augen bekommen und mit Eifer versuchen, sämtliche Karten abzustauben. Wer neben dem Game Boy Color auch einen Game Boy Advance besitzt, sollte lieber zu *Worldwide Edition* greifen.

SILKE MENNE



Wertung

System	Game Boy Color
Spieletyp	Trading-Card-Game
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6 Jahren
Hersteller	Konami
Preis	Ca. € 40,-
Termin	Erhältlich

Grafik 4 · Sound 4 · Spielspaß 3

WO IST DIE STORY? TJA, FEHLANZEIGE. HIER WIRD NUR GEZOCKT!

One Piece

Alle Mann an Deck! Klar zum Entern. Jetzt könnt ihr in Person von Ruffy oder einer seiner Freunde ordentlich Piraten aufmischen.

GEGNER Immer neue Feinde stellen sich euch in den Weg. Im Event-Modus kann das jeder sein.

ACTIONSPASS Schon knapp zwei Monate nach dem Serienstart von *One Piece* konntet ihr auf der PlayStation draufhauen, dass sich die Planken bogen. *One Piece Grand Battle* ist ein spaßiges Beat 'em Up mit all euren Lieblingscharakteren aus *One Piece*.

Zwei Spiele in einem

Das Spiel begrüßt euch mit einem megacoolen Anime-Vorspann. Ohne große Umschweife geht es danach gleich zur Sache. Ihr müsst nur noch den Spielmodus wählen: Event oder Grand Battle. Im Event-Modus von *One Piece Grand Battle* kämpft ihr alleine in einer Art Turnier gegen sechs verschiedene Gegner. Als allererstes Schritt müsst ihr euren Spielcharakter wählen. Wenn ihr zum ersten Mal spielt, könnt ihr nur Mitglieder von Ruffys Mannschaft spielen. Ihr startet mit insgesamt sechs Leben. Jeder verlorene Kampf bedeutet natürlich ein Leben weniger. Wenn ihr alle Kämpfe übersteht, bevor eure sechs Leben verbraucht sind, winkt euch ein neuer Charakter. Mit jedem Durchspielen des Event-Modus könnt ihr also eure Charakterwahlmöglichkeiten vergrößern. Wenn ihr es ein paar Mal geschafft habt, könnt ihr insgesamt zehn verschiedene Piraten in den Kampf führen. Sollte euch das Spiel gar nicht mehr loslassen, dann gibt es auch noch sechs geheime Charaktere freizuspielen. Dazu braucht ihr aber viel Zeit. Wenn ihr nur ungern alleine zockt oder einfach mal zur Abwechslung mit Freunden spielen wollt, ist der Grand-Battle-Modus genau das Richtige für euch. Hier könnt ihr entweder allein gegen einen Computergegner antreten oder ihr könnt eure Kräfte mit einem eurer Freunde im direkten Duell messen. Dabei könnt ihr eure und die Kräfte eurer Gegner individuell einstellen, ihnen oder euch also eine Art Handicap verpassen. Je besser ihr werdet, umso stärker könnt ihr eure Gegner machen. So bleibt der Spielspaß lange erhalten.

Coole Optik, langer Spielspaß

One Piece Grand Battle muss sich grafiktechnisch definitiv nicht verstecken. Besonders gelungen sind die verschiedenen Zwischentitel nach den einzelnen Gefechten im Event-Modus. Richtig cool wirken aber die 3D-animierten Sequenzen, wenn es zur Anwendung eines Spezialangriffes kommt. Aber auch die einzelnen Kampfplätze überzeugen durch viele nette kleine Details. Doch schaut besser nicht zu sehr darauf, was um euch her geschieht, sonst habt ihr den Kampf gleich verloren!!! Frei nach dem Motto „Gib ihm Saures!" geht es hier tierisch ab. Für Fans von Beat 'em Ups ist *One Piece Grand Battle* sicher genau das Richtige. Der Event-Modus garantiert Spannung und im Grand-Battle-Modus könnt ihr euch mit euren Freunden so richtig abreagieren. Die verhältnismäßig einfache Steuerung macht keine Probleme und trägt so auch zum großen Spielspaß bei. Wenn ihr einen Charakter einmal komplett durchgespielt habt, bleiben ja noch fünfzehn andere zum Ausprobieren übrig. Schließlich hat jeder Spielcharakter seine eigenen Spezialattacken und seine speziellen Moves. Fans von komplexeren Spielen sind bei *One Piece Grand Battle* allerdings sicher nicht so gut aufgehoben.

MARKUS STRÖSSENREUTHER

KAMPFGETÜMMEL Um die Gegner in Schach zu halten, müsst ihr auch schon mal auf Bäume klettern.

SCHAUPLATZ Die verschiedenen Kampfplätze sind liebevoll gestaltet.

BETÖREND Nami kämpft schon mal gerne mit den Waffen einer Frau. Aber sie kann auch mit ihrem Kampfstab umgehen.

KAMPFLUSTIG Mit Nami solltet ihr es euch in keinem Fall verderben.

Wertung

System	PSone
Spieletyp	Beat 'em Up
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6 Jahren
Hersteller	Atari
Preis	Ca. € 30,-
Termin	Erhältlich

Grafik 2 · Sound 2 · Gesamt 2

Ein echter Spass für One-Piece-Maniacs und Fans von Beat 'em Ups!

INFO „Seemanslieder" – Der One-Piece-Soundtrack

VOLL GEPACKT Der One-Piece-Soundtrack hat mehr zu bieten als nur Musik.

One Piece-Fans aufgepasst! Der Soundtrack zu eurer Lieblingsserie ist am 13. Juni bei BMG Ariola erschienen. Also Enterhaken gezückt und ran an den Speck. Auf der CD findet ihr 14 Songs von Andy Knote (Komponist der Songs zu *Pokémon*, *Digimon* und *Dragon Ball Z*). Wie von den Fans gewünscht, ist der *One Piece*-Intro-Song „Legende" sowohl in der Original-TV-Version als auch in einer Langversion mit zusätzlichen neuen Strophen zu hören. Neben den Songtexten hält die erste Auflage außerdem je zwei coole Cover zum Austauschen, einen limitierten Holodruck und acht exklusive *One Piece*-Totenkopf-Tattoos für euch bereit.

GRAFIK Die animierten Kampfsequenzen sind optische Highlights. Einfach zurücklehnen und genießen.

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak

Hamtaro ist zurück – mit einem neuen, spannenden Abenteuer! Diesmal dürft ihr auf dem GBA zeigen, ob ihr es hamstermäßig draufhabt!

GAME BOY ADVANCE Es landen immer noch unzählige Tipps und Tricks zu *Hamtaro: Ham-Hams Unite!* (GBC) in unserem Briefkasten. Kein Wunder! Das Spiel ist so bezaubernd und fesselnd, dass man es kaum aus der Hand legen kann. Genauso wie *Ham-Ham Heartbreak*! In Hamtaros neuem Abenteuer gibt es noch mehr Action mit den knuffigen Nagern, denn Hamtaros Albtraum wird zur bitteren Wirklichkeit: Ein schlecht gelaunter Hamster sorgt dafür, dass sich alle untereinander verkrachen. Natürlich müsst ihr alle wieder miteinander versöhnen! Diesmal seid ihr – im Gegensatz zu *Ham-Hams Unite!* – nicht allein unterwegs, sondern mit der süßen Bijou. Immer wenn ihr auf Hamster trefft oder irgendwelche ungewöhnlichen Gegenstände findet, braucht ihr das richtige Wort, um weiterzukommen. Ein „Hamha" als Begrüßung ist nie verkehrt! Verschlossene Türen öffnen sich zum Beispiel mit einem „Sesam-Ö". Mit „Blahblah" haltet ihr zu zweit ein Schwätzchen. Durch „Hamigos" zeigt ihr, dass ihr befreundet seid. Jedes der 86 brandneuen Wörter hat seine eigene Animation! Echt knuddelig! Die Hintergründe in *Ham-Ham Heartbreak* sind viel detaillierter, im Grunde ist die Optik aber im Vergleich zu *Ham-Hams Unite!* gleich geblieben. Und das ist gut so! Denn das Design ist total niedlich und passt einfach hervorragend zum Titel! Selbst wenn das Abenteuer vorbei ist, ist es das Spiel noch lange nicht! Auf dem Modul findet ihr außerdem putzige Mini-Games wie Ham-Jam-Dancing (Per Link-Kabel könnt ihr diese tauschen!) und Ananas-Fußball. Im „Rubbli-Raum" könnt ihr außerdem kleine Felsen polieren, bis sie sich in Edelsteine verwandeln. Die werden dann zu Accessoires kombiniert und vor der Kamera im Clubhaus-Fotostudio zur Schau getragen! Wer Hamtaro mag, für den wird das Spiel ohne jeden Zweifel ein hamsterstarkes Spielerlebnis. Auch Adventure-Fans sollten unbedingt mal einen Blick riskieren. Aber Vorsicht: *Ham-Ham Heartbreak* macht echt süchtig!

SILKE MENNE

Wertung

System	Game Boy Advance
Spieletyp	Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6
Hersteller	Nintendo
Preis	Ca. € 38,-
Termin	Erhältlich

Grafik 2 · Sound 2 · Spielspaß 2

DAS HAMSTER-ABENTEUER MACHT TOTAL SÜCHTIG!

Digimon World 2003

Hacker sind in das Internet-Spiel Digimon Online eingedrungen. Kann der 12-jährige Junior ihre fiesen Pläne durchkreuzen?

PLAYSTATION Mit einem Starterpack stürzt ihr euch in der Rolle des frechen Jungen in Digimon Online und damit gleichzeitig in ein gefährliches Abenteuer. Neben eurem Hauptziel – die Netzwerkterroristen von A.o.A. zu schnappen – gilt es auch viele kleinere Aufgaben zu lösen. So müsst ihr den Anführer von Asuka City besiegen, Sepikmons Maske zurückbringen und eure Freunde vor bösen Digimon retten. Wenn ein Digimon im Kampf genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, erreicht es den nächsthöheren Level. Dabei steigen nicht nur die Treffer- und Magiepunkte, sondern ihr erhaltet auch Trainingspunkte, mit denen ihr eure Stärke, Geschwindigkeit und Verteidigung verbessern könnt. Später erlernen die Digimon auch neue Techniken und können in bessere Entwicklungsstufen digitieren! Die Digimon auf Level 40 oder 50 aufsteigen zu lassen, ist eine mühsame Angelegenheit – nicht zuletzt wegen der langen Ladezeiten. Als wenn das nicht schon Hürdenlauf genug wäre, sind die Monster auch noch oft so stark, dass ihr ständig zwischen dem örtlichen Inn (Kräfte auffrischen) und den Monster-Arealen hin- und herlaufen müsst – unnötig kompliziert und echt ärgerlich für ein Spiel, das hauptsächlich auf der Entwicklung von Charakteren basiert. Pluspunkte verdient sich *Digimon World 2003* durch die hübschen Hintergrund-Grafiken, die für ein PlayStation-Spiel recht schmuck sind. Auch die Story – die irgendwo zwischen *Matrix* und *Pokémon* angesiedelt ist – fesselt vor die Konsole. Und die Aussicht darauf, 240 Digimon zu schnappen, wird alle Digimon-Fans restlos begeistern.

SILKE MENNE

Wertung

System	PlayStation
Spieletyp	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6 Jahren
Hersteller	Atari
Preis	Ca. € 30,-
Termin	Erhältlich

Grafik 3 · Sound 3 · Spielspaß 3

ES GIBT BESSERE ROLLENSPIELE – ZUM BEISPIEL FINAL FANTASY!

Dragon Ball Z Budokai

GRAFIK In den animierten Zwischensequenzen des Story-Modus zeigt sich die neue PS2-Grafik von ihrer besten Seite.

Wer kennt sie nicht, die coolen Helden aus Dragon Ball Z?! Im Herbst soll das Anime auf RTL II endlich wieder starten: Spätestens dann werdet ihr euch wünschen, DBZ Budokai zünftig auf eurer PlayStation 2 daddeln zu können!

PLAYSTATION 2 Wer von euch dieses Game immer noch nicht kennt, sollte am besten etwa 60 Euro im Portemonnaie haben, wenn es ihn das nächste Mal zum Videospiele-Händler seines Vertrauens zieht! Denn wenn ihr erst einmal kurz Probe daddelt, werdet ihr anschließend kaum ohne *Dragon Ball Z: Budokai* wieder nach Hause laufen wollen! Das PS2-Game ist zwar bereits seit letztem Winter erhältlich, hat aber seitdem nichts von seiner Aktualität, seiner erstaunlichen Vielfalt an Spielmodi und Kampfmöglichkeiten oder dem immensen Spielspaß-Faktor eingebüßt, für den Son-Goku und die Gruppe Z nun einmal garantieren ...

Goku vom Feinsten!

Was schreibt man also am besten über das obercoolste *DBZ*-Game für eine Großkonsole, das es bisher im deutschen Spielehandel gibt? Vielleicht, dass (vor allem im Vergleich zu den erhältlichen *DBZ*-PSone-Titeln) die neue PS2-Spielgrafik und der Detailgrad der Zwischensequenzen von *Budokai* jeden echten *DBZ*-Fan von der ersten Sekunde an einfach bezaubern müssen! Oder dass Sprache, Sound und Musik zum Spiel richtig schön fett, kultig und geradezu hitverdächtig rüberkommen! Vielleicht sollte man aber auch darüber ein paar Worte verlieren, wie gut durchdacht, einfach zu erlernen und wunderbar flüssig die Kampfsteuerung der Figuren geraten ist! Wie man es letztlich dreht und wendet und von welcher Seite man es auch betrachten mag: Mit *Dragon Ball Z: Budokai* für die PS2 ist Hersteller Atari bislang der erste wirklich rundum überzeugende *DBZ*-Titel gelungen: eben einfach Goku vom Feinsten!

DBZ-Spielarten

Dragon Ball Z: Budokai überrascht gleich zum Start mit einem klasse animierten Intro, in dem euch die wichtigsten Kämpfer des Titels schon einmal kurz in Action vorgestellt werden. Wenn ihr euch danach ins Hauptmenü begebt, könnt ihr dort gleich aus einer ganzen Palette verschiedener Spielmodi wählen: Am schnellsten lässt sich das richtige Gespür fürs fixe Knöpfchendrücken mit Sicherheit im Duell-Modus entwickeln. Welt-Kampf und Training sind allerdings auch sehr reizvoll. Der eigentliche Top-Favorit unter den verschiedenen *Budokai*-Spielarten war für uns jedoch der Story-Modus: Zum einen werden die Kämpfe dort immer wieder einmal von anderen Zusatzaufgaben abgelöst (z. B. Geschicklichkeitstests), wodurch das Game einfach lange seine Spannung behält, zum anderen wurde die im Story-Modus erzählte Geschichte so erstaunlich flüssig animiert und so überzeugend mit deutschen Untertiteln versehen, dass das Nacherleben von Gokus Abenteuern auf der PS2 zum wahren Spielgenuss für jeden Fan gerät. Aber Vorsicht: Wer sich jetzt am liebsten selbst von der spielerischen und erzählerischen Qualität des *Budokai*-Story-Modus überzeugen will, kommt möglicherweise nicht mehr so schnell vom Controller los! Ihr solltet also besser jeweils einige Stunden einplanen, bevor ihr euch an eure Konsole hockt, um ein paar Runden mit Son-Goku in der Arena zu verschwinden!

WERAFFE Im Handlungsverlauf verwandelt sich Vegeta und bedroht Goku, aber Gohan eilt schon zu Hilfe.

TRIUMPH Engstens an das TV-Anime angelehnt, entwickelt sich die Handlung im Story-Modus von Budokai.

GOKU VOR! Außer mit Spezialattacken könnt ihr im Duell auch mit normalen Hits und Kicks punkten.

NAMEN? Die deutschen Untertitel lassen nichts zu wünschen übrig, nur heißen einige Helden etwas anders.

SPAGAT-KICK Dank sehr gut gelöster und eingängiger Steuerung ist Spielspaß ganz klar keine Frage.

NAPPA Da hat der fiese Glatzkopf ja noch mal Glück gehabt: Ganz knapp trägt er den Sieg davon.

MATTHIAS GLASER

INFO Vielfalt und Spielspaß

DRAGON BALL Z: BUDOKAI ist nicht nur der bisher einzige PS2-Ableger zu *DBZ*, das Game bietet darüber hinaus auch die bisher größte Vielfalt an Spielmöglichkeiten im Vergleich zu den Vorgängern: So erlebt ihr im Story-Modus des Titels (1) zwischen den einzelnen Härte-Kämpfen ausführliche Animationen, die Teile des TV-Animes wiedergeben. Im Duell-Modus (2) dagegen wird auf die Hintergrundgeschichte verzichtet: Hier zieht ihr direkt gegen einen Freund oder den Computer ins Feld. Im so genannten Welt-Kampf (3) gibt's tolle Goodies für den Ersten und Zweiten – zuvor müssen jedoch drei Duelle erfolgreich absolviert werden. Damit das auch wirklich klappt, gibt's einen Übungs-Modus für das nötige Training. Und wenn ihr dann im Schweiße eures Angesichts neue Fähigkeiten erworben habt, könnt ihr diese Skills sofort weiter ausbauen.

Wertung

System	PlayStation 2
Spieletyp	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6
Hersteller	Atari
Preis	Ca. € 60,-
Termin	Erhältlich

DRAGON BALL Z: BUDOKAI ÜBERZEUGT IN JEDER BEZIEHUNG! EIN ECHTER *DBZ*-FAN KOMMT AN DIESEM TITEL DARUM NICHT VORBEI!

Dragon Ball Z

Das Erbe von Goku

Radditz schnappt sich Son-Gohan! Und Son-Goku setzt alles daran, seinen Sohn zu retten! So startet das erste GBA-Game zu DBZ: eine waschechte Spielspaß-Granate!

GAME BOY ADVANCE *Das Erbe von Goku* beginnt exakt mit der schon vom TV bekannten Radditz-Saga aus *DBZ*: Son-Goku und Son-Gohan sind gerade beim Herrn der Schildkröten, als dort plötzlich der Saiyajin Radditz auftaucht und kurzerhand Son-Gohan entführt. Klar macht sich Son-Goku auf seiner Nimbus-Wolke sofort an die Rettung seines gekidnappten Sohns. Fast automatisch erlernt der Spieler dabei die Figurensteuerung und die ersten Spezial-Attacken. Aufgelockert wird die Haupthandlung schon bald durch viele kleine Nebenrätsel: Da vermissen Eltern ihre Tochter, ein Observatoriums-Chef sucht seine Katze, eine Großmutter ihren Enkel und so weiter. Für die Lösung solcher Unter-Missionen wird man zum Glück mit Erfahrungspunkten, neuen Spezialattacken oder besonderen Items belohnt. Zu guter Letzt kann Goku übrigens mit Piccolos Hilfe seinen Sohn befreien und den überheblichen Radditz stellen und bekämpfen – doch das ist eigentlich erst der Anfang der Spielhandlung ...

OH WEH! Wenn Goku noch nicht genügend Erfahrung gesammelt hat, kann Vegeta ihn problemlos flachlegen.

Coole Grafik, heißer Sound

Neben der spannenden Handlung, die euch echte *DBZ*-Atmosphäre garantiert, fallen beim Titel sofort zwei weitere Pluspunkte auf: Zum einen habt ihr es mit einer richtig farbenfrohen Grafik zu tun, die echt Spaß macht! Zum anderen kann sich auch die Tonspur hören lassen: Tolle Musik-Themen untermalen die Szenen und sorgen mit flotten Melodien für passende *DBZ*-Akustik! Das coole Game mit massig Anime-Flair hat seine hervorragende Wertung also völlig verdient: Son-Gokus erste Abenteuer auf dem GBA sind – nicht nur für Fans des heldenhaften Saiyajins – ein durchweg gelungener Daddelspaß auf Nintendos Handheld!

MATTHIAS GLASER

SOLO Son-Goku tritt alleine gegen eine ganze Armee an – erstaunlich, dass der Held am Ende trotzdem siegt.

GROSSMUTTER Endlich hat die alte Dame ihren verlorenen Enkel wieder: Da freut sich die gute Frau Oma aber! Danke Goku!

Wertung

System	Game Boy Advance
Spieletyp	Abenteuer
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ohne Altersbeschr.
Hersteller	Atari
Preis	Ca. € 45,-
Termin	Erhältlich

Grafik 1 | Sound 1 | Spielspass 1

ECHTE DBZ-ATMOSPHÄRE, MASSIG SPIELSPASS UND COOLE GAME-BOY-ADVANCE-GRAFIK SORGEN HIER FÜR DIE RICHTIGE STIMMUNG!

Dragon Ball Z

Das Erbe von Goku 2

Cyborgs bedrohen die Erde! Ob sie zerstört oder gerettet wird, hängt allein von euch ab. Schmeißt den Game Boy Advance an und stellt euch eurem Schicksal!

FLEXIBEL Schritt für Schritt spielt ihr die 3D-Weltkarte frei und dürft nach Belieben an jeden Ort zurückkehren.

ATTACKE Die Melee-Attacken kosten keine Energie, verursachen beim Gegner aber auch nicht viel Schaden.

GAME BOY ADVANCE Auch die Fortsetzung von *Das Erbe von Goku* bringt euren GBA wieder zum Glühen! Von der Trunks-Saga über die Cyborg- bis hin zur Cell-Saga dürft ihr euch wieder in packende Saiyajin-Schlachten stürzen. Nach und nach schaltet ihr dabei Son-Gohan, Son-Goku, Trunks, Vegeta, Piccolo und fünf weitere Charaktere frei. Der Clou: Je nachdem, mit welchem Kämpfer ihr zockt, nimmt die Story einen anderen Verlauf! Wie es dabei jeweils um eure Erfahrung, Ausdauer, Stärke und Gesundheit steht, erfahrt ihr im Status-Menü. Dort könnt ihr per Schultertaste zu den aktuellen Teilmissionen schalten oder auf einen Blick überprüfen, welche und wie viele Items ihr bei euch tragt – fast wie in einem Rollenspiel. Im Kampf ist dagegen Action angesagt: Die knallharten Fights laufen in Echtzeit ab. Jeder Charakter hat dabei seine eigene Spezialattacke, die ihr so lange einsetzen dürft, bis die Energieleiste leer ist. Wer den Vorgänger kennt, dem wird gleich das verbesserte Kampfsystem auffallen: *Das Erbe von Goku 2* bietet mehr Attacken und sogar diagonale Moves. Eure Kampfkünste sind in zehn riesigen Karten und insgesamt 30 Levels gefragt. Die heißen Kampfszenen werden von knackigen Melodien untermalt, die jeweils zur Situation passen. Neben den schweißtreibenden Schlachten gilt es aber auch, knifflige Rätsel zu lösen, was Abwechslung garantiert! Besonders positiv: Selbst erfahrene Spieler dürfen jetzt mit etwa 20 bis 25 Stunden Spieldauer rechnen. Außerdem wurde die Grafik im Vergleich zum Vorgänger leicht verbessert. Insgesamt ist der Titel eine gelungene Fortsetzung von *Das Erbe von Goku*. Besonders Fans von *DBZ* kommen hier wieder voll auf ihre Kosten!

MATTHIAS GLASER

SUPER Im Nachfolger trefft ihr wieder auf viele bekannte Figuren. Fünf davon könnt ihr selbst steuern!

Wertung

System	Game Boy Advance
Spieletyp	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Geeignet	Ab 6
Hersteller	Atari
Preis	Ca. € 50,-
Termin	Erhältlich

Grafik 1 | Sound 1 | Spielspass 1

ALLE DBZ-FANS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN, SOLLTEN SICH DIESEN TITEL AM BESTEN NICHT ENTGEHEN LASSEN!

TIPPS & BEST OF TRICKS

Cheats und Codes ohne Ende! Auf diesen zwei Seiten findet ihr Tipps zu den beliebtesten Spielen – ob zu *Yu-Gi-Oh!*, *Super Mario Sunshine* oder *Pokémon*! Es darf geschummelt werden! Viel Spaß beim Tricksen!

Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku

GAME BOY ADVANCE Das grüne Artefakt findet ihr auf Namek. Stellt euch in der Eingangshalle des Tempels auf den weißen Teleporter vor der Statue. Lauft am gelben und grünen Teleporter vorbei und am Ende des Ganges weiter hoch. Dort seht ihr eine Hand, deren Zeigefinger auf eine Wand zeigt. Hier befindet sich ein Geheimgang! Geht an dieser Stelle hindurch und sammelt das grüne Artefakt ein!

Castlevania: Aria of Sorrow

GAME BOY ADVANCE Um Julius freizuschalten, müsst ihr das Spiel einmal durchzocken und dann seinen Namen als Spielernamen eingeben. Die folgenden Codes gebt ihr vor dem Start als Spielernamen ein:

Keine Items verwenden: **NOUSE**
Keine Seelen verwenden: **NOSOUL**

Sonic Mega Collection

GAME BOY ADVANCE **Sonic The Hedgehog – Freie Levelanwahl:** Drückt im Titelbildschirm den Analog-Stick hoch, runter, links und rechts. Haltet dann die B-Taste und drückt gleichzeitig Start.

Sonic The Hedgehog 2 – Freie Levelanwahl: Geht vom Titelbildschirm in die Optionen und spielt im Sound-Test die Musikstücke 19, 65, 9 und 17 nacheinander an. Haltet dann die X-Taste und drückt gleichzeitig Start. Wenn Sonic und Tails auftauchen, müsst ihr die B-Taste halten und dabei Start drücken.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

GAMECUBE Wenn ihr das Spiel durchgespielt habt, macht den GameCube nicht aus. Wenn ihr ein neues Spiel startet, läuft Ayril in anderen Klamotten rum – und zwar in einem Pyjama. Außerdem könnt ihr nun den großen Valoo und die anderen verstehen!

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

GAME BOY ADVANCE *Yu-Gi-Oh!* ist einfach Kult! Wer in dem coolen GBA-Spiel sein Kartendeck aufstocken will, drückt im Hauptmenü die R-Taste, wählt die Option „misc" an und geht auf „Passwort". Hier könnt ihr schummeln und mit den folgenden Zahlencodes Karten freischalten:

Siebenfarbiger Regenbogenfisch	✓	23771716
7 Vollendet	✓	86198326
Säure Raupe	✓	77568553
Säure Fallgrube	✓	41356845
Luftfresser	✓	08353769
Ruchloser Biber	✓	75889523
Akakieisu	✓	38035986
Akihiron	✓	36904469
Alligators Schwert	✓	64428736
Alligators Schwertdrache	✓	03366982
Alpha, Magnetkrieger	✓	99785935
Meeresamazone	✓	17968114
Ameba	✓	95174353
Amphibischer Bugroth	✓	40173854
Antiker Geist	✓	42431843
Antiker Elf	✓	93221206
Antikes Gefäß	✓	81492226
Antike Kampfeidechse	✓	43230671
Antiker aus dem tiefen Wald	✓	14015067
Antikes Teleskop	✓	17092736
Antike Maschine	✓	49587396
Ansatsu	✓	48365709
Anthrosaurus	✓	89904598
Anti-Raigeki	✓	42364257
Antimagischer Duft	✓	58921041
Angebracht	✓	48539234
Wasserchor	✓	95132338
Wasserdrache	✓	86164529
Aqua Madorr	✓	85639257
Arlownay	✓	14708569
Seeritter	✓	36151751
Armaill	✓	53153481
Bewaffneter Ninja	✓	09076207
Panzerglas	✓	36868108
Panzerechse	✓	15480588
Panzerratte	✓	16246527
Panzerseestern	✓	17535588
Panzerzombie	✓	20277860
Axt der Verzweiflung	✓	40619825

Super Mario Sunshine

GAMECUBE Wenn ihr Vögel seht, bespritzt sie mit Wasser aus eurer Kanone. Sobald ihr sie dreimal getroffen habt, erhaltet ihr Extras! Die Insignie der Sonne bekommt ihr übrigens auch, wenn ihr 100 normale Münzen gehortet habt.

GELBER VOGEL: Insignie der Sonne
BLAUER VOGEL: Blaue Münzen
ANDERE VÖGEL: Eine Münze

Digimon World 2003

PLAYSTATION Galactimon lässt sich am besten mit Feuerattacken und Donnerangriffen besiegen. MetalGreymon besiegt ihr mit WarGrowlmon auf Level 7 oder einem anderen MetalGreymon mit Level 10.

Die Gabumon-Karte findet ihr in einer Truhe im Gasthof von Auska-City. Das beste Booster-Pack bekommt man, indem man Cardmon in Amaterasu Ice Lake besiegt.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

PLAYSTATION 2 Wenn ihr *Die zwei Türme* mit Aragorn, Gimli und Legolas durchspielt, wird Isildur freigeschaltet! Die Cheats gebt ihr im Pause-Modus ein. Das Klirren eines Schwertes bestätigt die richtige Eingabe.

Volle Munition (Pfeile)
L1 + L2 + R1 + R2 halten, dann ⊗, ■, ▲, ● drücken

Volle Lebensenergie
R1 + R2 + L1 + L2 halten, dann ▲, ■, ⊗, ● drücken

Dragon Ball Z Legendäre Superkämpfer

GAME BOY COLOR Wenn ihr auf der Suche nach Dende seid, müsst ihr nach unten links laufen. In der Sackgasse drückt ihr den A-Knopf. Mr. Satan erscheint und fragt nach dem Hundchen. Lauft nach oben rechts. Dort wartet das Tier. Drückt noch einmal den A-Knopf und geht zu Mr. Satan zurück. Er bedankt sich bei euch und schenkt euch die Karte „Mr. Satan".

Hamtaro: Ham-Hams Unite

GAME BOY COLOR Gehe im Sonnenmarkt zum Trainer und mache „Hif-hif", damit er aus dem Korb mit den Erdbeeren herauskommt. Trainiere mit ihm ein wenig Erdbeer-Fußball: Halte den B-Knopf gedrückt, damit du schnell an die Stelle rennen kannst, wo die Erdbeere hinunterfällt. (Beobachte den Schatten!) Wenn du sechsmal hintereinander einen Kopfball schaffst, erhältst du den Song „Jung & Wild".

Pokémon Crystal

GAME BOY COLOR In den Alph-Ruinen steht in jeder Kammer ein Wort in Icognito-Schrift an der Wand. Befolgt folgende Anweisungen, um die Geheimkammern zu öffnen. Achtung: Die „Flucht"-Kammer könnt ihr zu Fuß erreichen. Zu den anderen Kammern gelangt ihr jedoch nur, wenn ihr Pokémon mit der Fähigkeit „Surfer" und „Stärke" besitzt.

„FLUCHT"-KAMMER Setzt ein Fluchtseil ein und betretet den Raum gleich danach wieder.

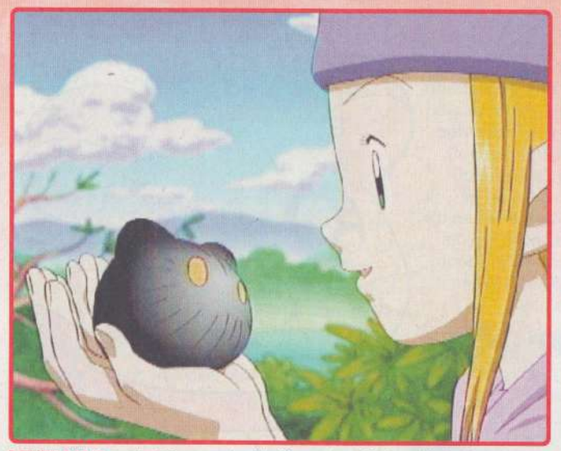
„BLITZ"-KAMMER: Lasst ein Pokémon die VM Attacke „Blitz" anwenden.

„WASSER"-KAMMER: Ihr müsst einen Wasserstein in eurem Beutel haben.

„HO-OH"-KAMMER: Fangt ein Ho-oh und setzt es an die erste Stelle eures Teams.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

GAME BOY COLOR Für das Trikot aus dem Quidditch-Laden (Winkelgasse) gibt dir Ron ein Fußball-Bild. Tausche es in Hogwarts (5. Stock, links unten) gegen den Fehldruck. Gib ihm Wendeline (6. Stock, rechts unten). Nun hast du eine Baby-Spinne. Dafür bekommst du von Hagrid ein Katzenhalsband. Gib es Professor Filch. Er schenkt dir eine Autogrammkarte von Professor Lockhart. Gib sie dem Mädchen (3. Stock, oben links). Sie überlässt dir eine Taschenlampe, die du dem Stellvertreter für Muggelkunde gibst (5. Stock, oben links). Jetzt hast du eine Harmonika. Wenn du sie gegenüber abgibst (5. Stock, oben rechts), erhältst du die magische Flöte. Die gibst du Professor Binns (4. Stock, links oben). Er belohnt dich mit dem Drachenhautumhang.



NEUZUGANG Izumi stößt neu zu den DigiRittern dazu. Sie ist völlig baff, was ihr in dieser Rolle alles widerfährt! Wie gut, dass ihr ein so genanntes Digimon Spirit hilft!

Wir freuen uns immer über die viele interessante Post von euch. Aber wir haben eine Bitte an euch: Schreibt doch eure Adresse direkt auf den Briefbogen. Geht nämlich bei den Bergen von Post einmal ein Umschlag verloren, haben eure Briefe trotzdem eine echte Chance, abgedruckt und beantwortet zu werden.

ANIME ZONE
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion ANIME ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail-Adresse:
kidszone@computec.de

Neue Beyblade-Folgen

Ich finde, dass *Beyblade* die coolste Anime-Serie war, die RTL II seit langer Zeit gesendet hat. Umso übler ist es, dass keine neuen Folgen kommen. Könnt ihr denn bei RTL II nichts erreichen? Ihr habt doch einen guten Draht zu denen. Das wäre bestimmt auch im Sinne von vielen anderen Lesern!
David Luckner

Hi David,
die vielen Briefe der *Beyblade*-Fans drehen sich alle ums gleiche Thema: Warum kommen keine neuen *Beyblade*-TV-Folgen? Aber das stimmt nicht ganz. Es sind neue Folgen geplant, allerdings nicht mehr in diesem Jahr. Aber RTL II hat ein Trostpflaster für die *Beyblade*-Fans parat: Ab Oktober werden alle bisherigen *Beyblade*-Folgen wiederholt. Na, so lässt sich doch die Wartezeit bis zu den neuen Episoden gut überbrücken, oder?

Pokémon-Namen

Bei allen *Pokémon*-Editionen haben die Professoren einen Baumnamen. Am Anfang war es Professor Eich, dann hieß er Lind und jetzt ist es Professor Birk. Das ist bestimmt kein Zufall. Wer hat sich das denn ausgedacht und warum?
Pia Manteufel

Liebe Pia,
eine offizielle Erklärung, warum die *Pokémon*-Professoren ausgerechnet alle Namen haben, die von Bäumen abgeleitet sind, haben wir leider auch nicht. Fest steht, dass die Namen aus dem Amerikanischen korrekt ins Deutsche übersetzt worden sind. Was für eine Grundidee dahinter stecken könnte? Schwierig zu sagen. Vielleicht liegt es daran, dass man bei allen Editionen den Professor im Wald trifft. Und der ist ja bekanntlich voller Bäume ...

150 Folgen One Piece

Ihr habt geschrieben, dass von *One Piece* 150 Folgen laufen werden. Jetzt ist es ja so, dass die Episoden meistens unterbrochen und wiederholt werden. Ist das bei dem Piraten-Anime auch der Fall?
Moritz Grienkern

Hi Moritz,
zur Sicherheit haben wir nochmals bei RTL II nachgehakt: Es bleibt dabei, dass alle 150 *One Piece*-Episoden auf einen Rutsch gesendet werden. Aber wie alles hat natürlich auch diese Regelung zwei Seiten – umso früher ist die Staffel dadurch auch zu Ende. Doch bis dahin ist es ja noch ein bisschen Zeit. Bis Ende November könnt ihr die neuen spannenden Abenteuer von Ruffy und seiner Crew noch genießen! Und wer dann noch nicht genug hat, muss nicht traurig sein – im Anschluss an die Erstausstrahlung wird die komplette Staffel wiederholt!

Chat mit Ruffy

Ich habe gelesen, dass bei der *One Piece*-Freizeit in der Rothleimmühle im Juli die Kids mit dem deutschen Synchronsprecher von Ruffy aus *One Piece* chatten konnten. Es würde mich wahnsinnig interessieren, was er alles gefragt worden ist. Könnt ihr mir das sagen und wird es diese Möglichkeit noch einmal geben?
Vitus Menxbauer

Hi Vitus,
wir haben schon gehört, dass bei diesem Event der Teufel los war. Daniel Schlauch, der Synchronsprecher von Ruffy, hat während der *One Piece*-Ferienfreizeit sogar im Jugendgästehaus angerufen und die Teilnehmer konnten mit ihm persönlich telefonieren. Die interessantesten Fragen aus dem Chat und dem Telefonat haben wir flugs extra für dich bzw. euch in Erfahrung gebracht. Ganz viele Kids wollten zum Beispiel wissen, ob Daniel seine Stimme beim Synchronisieren sehr verstellen muss. Grundsätzlich müsse er das nicht, meinte der Jungstar, nur bei den Kampfszenen sei das der Fall. Die seien ohnehin am schwierigsten für ihn zu sprechen. Ebenso spannend war es aber auch zu erfahren, dass ein Tag im Studio verdammt anstrengend sein kann. So viel zu den Fragen, die dem Jungstar unter anderem gestellt wurden. Doch das Beste kommt noch: Es ist geplant, dass Daniel Schlauch bei der nächsten *One Piece*-Freizeit im August höchstpersönlich mit von der Partie ist. Sollte das nicht klappen, wird es auf alle Fälle wieder einen Chat geben. Am besten, du schaust ab und zu unter www.cooleferien.de nach. Dort findest du immer die neuesten Infos!

RUHEPAUSE Auch die Ham-Ham-Gang braucht mal Ferien. Lassen wir uns überraschen, wann die Nager zu neuen Abenteuern aufbrechen!

Songtext von Yu-Gi-Oh!

In der 9. *Yu-Gi-Oh!*-Folge („Duell mit einem Geist"), als Seto Kaiba in seine Villa eindringen wollte, kam da ein wirklich toller Song („Ich bin zurück"), der mir wirklich nicht mehr aus dem Kopf geht! Ich möchte ihn zum „Immer-wieder-Hören" gern auf der CD haben, aber leider habe ich die deutsche CD nicht bekommen. Selbst die englische CD ist erst in vier bis sechs Wochen versandfähig und ich habe doch schon bald Geburtstag. Ich bin total verzweifelt! Was soll ich tun? Könntet ihr mir bitte den Songtext von „Ich bin zurück" besorgen und abdrucken? Ich wäre euch wirklich sehr, sehr dankbar!
Mareike-Anna May

Liebe Mareike-Anna,
ist doch klar, dass wir dir helfen. Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag und viel Spaß mit dem gewünschten Text:

ICH BIN ZURÜCK

Unentdeckt
war ich weg
musste and're Dinge tun

Dachte nicht
an dein Gesicht
doch deine Lügen kenn' ich nun

Wie du dich auch verkleidet hast
was du auch tust, ich halt' dich auf
du hast deinen Sieg verpasst
ich komm zurück, mein Wort darauf

Es dauerte zu lang
du hast die Wahrheit nur gestohl'n
jetzt reicht es, ich bin da
um sie wieder zurückzuhol'n
Gib' es auf
ICH BIN ZURÜCK!
Gib' es auf
ICH BIN ZURÜCK!

Höchste Zeit
ich bin bereit
es wird schon bald dein Ende sein

Ich seh es klar
es ist wahr
mit echten Freunden bist du nie allein

Du hast den besten Freund verkauft
belogen hast du sie doch alle
du willst allein ganz hoch hinauf
doch umso tiefer wirst du fallen

© Toyco 2003

Beyblade-Tipps

Ich will mit meinen Freunden eine eigene *Beyblade*-Meisterschaft veranstalten. Auf der Internet-Seite www.beyblade.de habe ich mir die Regeln und Tipps und Tricks angesehen. Einen Trick davon finde ich unfair. Es ist der Tipp 5, der Draciel-Start. Dort steht, dass man seinen Beyblade auch erst fünf Sekunden nach dem des Herausforderers starten kann. Dann ist der Gegner aber doch im Nachteil. Deshalb wollte ich von euch wissen, ob das denn ein zulässiger Tipp ist?
Marcel Kaiser

Hallo Marcel,
dieser Tipp ist korrekt, auch wenn er sich zugegebenermaßen anfangs etwas „schräg" anhört. Zwei Dinge musst du bedenken. Erstens kannst du den Draciel-Start natürlich nicht am laufenden Band anwenden. Zum anderen hat ja dein Herausforderer das gleiche Recht. Das heißt, er startet dann fünf Sekunden nach dir und hat somit den Vorteil auf seiner Seite. Damit ist doch die Sache wieder rund. Viele Grüße auch an deine Freunde und – let it rip!

6. Staffel Pokémon

Es ist echt klasse, dass RTL II jetzt schon ein paar Folgen von der sechsten *Pokémon*-TV-Staffel zeigt. Bedeutet das denn auch, dass die komplette Serie bald gesendet wird? Und wenn ja, dann wann?
Felicitas Jarsten

LOS GEHT'S! Draufgängerisch wie er ist, geht Tyson keinem Duell aus dem Weg. Und auch wenn seine Freunde nicht immer seiner Meinung sind, legt er los.

HOCH HINAUS Das neue Pokémon Wingull hat von der Luft aus alles gut im Blickfeld.

KÄMPFERISCHE TRUPPE Das Millennium-Puzzle ist eine echte Herausforderung. Und selbst die Yu-Gi-Oh!-Fans erleben so manche Überraschung bei der Staffel.

Hi Felicitas,

für die *Pokémon*-Anhänger ist das Jahr 2003 der Hit! Seit kurzem sind *Pokémon Rubin* und *Saphir* im Handel und auch im Fernsehen brechen die oberkultigen Helden zu neuen Herausforderungen auf. Ab dem 18. August gibt es fünf Folgen lang einen kurzen Vorgeschmack auf die sechste TV-Staffel, im Anschluss daran folgen 52 neue Folgen der fünften Staffel. Was darin abgeht, könnt ihr natürlich wie immer in der Kids Zone lesen. So viel sei schon verraten: Das Angucken lohnt! Wann dann die sechste Staffel in voller Länge startet, steht noch nicht fest, aber in diesem Jahr rechnen wir nicht mehr damit. Schließlich sind mit einer neuen Staffel immer umfangreiche Synchronisationsarbeiten verbunden, die reichlich Zeit in Anspruch nehmen. Wie heißt es so richtig: Gut Ding will Weile haben!

HELLER KOPF Wenn Detektiv Conan angebrettert kommt, müssen sich die Ganoven sehr in Acht nehmen.

Digimon-Synchronsprecher

Ich habe es ziemlich satt, dass sich immer alles nur um *Beyblade, One Piece* oder *Yu-Gi-Oh!* dreht. Seit neuestem schreibt ihr auch wieder viel über *Pokémon*. Nur *Digimon*, meine Lieblingsserie, kommt immer zu kurz. Ich bin ja schon froh, dass *Digimon Frontier* wenigstens im Fernsehen kommt. Könntet ihr nicht wenigstens die Sprecher der Serie in einem Steckbrief vorstellen? Riesig freuen würde ich mich, wenn ihr mit Nicolas Artajo starten könntet, der den *T.K.* spricht. Der gefällt mir nämlich am allerbesten.
Cornelia Öllrath

Liebe Cornelia,

die Meldung, die wir soeben von RTL II bekommen haben, wird dich leider nicht freuen: Entgegen der ursprünglichen Planung wird *Digimon Frontier* in diesem Jahr nun doch nicht mehr ausgestrahlt. Und auch Steckbriefe der Synchronsprecher haben wir momentan nicht in der Planung. Zu viele andere brandaktuelle Themen stehen derzeit an. Es ist allerdings keineswegs unsere Absicht, die *Digimon*-Fans zu vergrätzen. Schlag rasch die Seite 29 auf – dort findest du jetzt schon alle wichtigen Infos zu *Digimon Frontier*. So kannst du dich bestimmt schon gut auf die Serie einstimmen. Und – aufgeschoben ist nicht aufgehoben!

Detektiv-Conan-Fanartikel

Ich wollte euch fragen, ob es denn inzwischen Fanartikel von dem kleinen Detektiv Conan gibt. Das hat euch ein Leser schon einmal gefragt und ihr habt ihm geantwortet, dass es vielleicht welche geben wird, wenn die neuen Folgen gut laufen. Das tun sie doch. Heißt das, dass es bald T-Shirts, Bettwäsche und andere Sachen mit dem Detektiv geben wird?
Kalle Weitschat

Hallo Kalle,

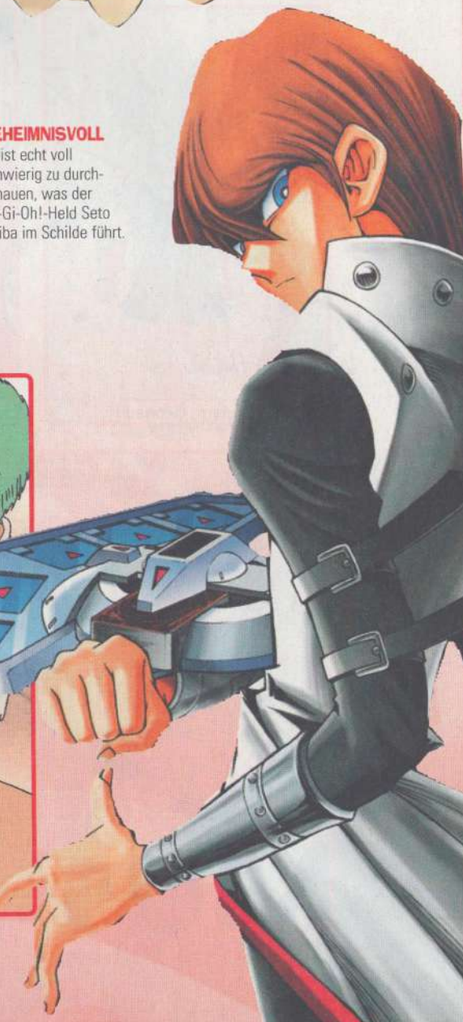
leider haben die Einschaltquoten von der kleinen Spürnase wohl nicht ausgereicht, um Firmen dafür zu interessieren, Lizenzen für die Serie zu erwerben. Du erinnerst dich: Lizenzen sind in der Regel sehr teuer und werden nur gekauft, wenn sich Hersteller ziemlich sicher sein können, dass die verkauften Produkte diese Summe wieder einspielen. Das heißt, die Serie muss ein echter Hype sein! *Detektiv Conan* ist ein gutes Beispiel dafür, wie verschieden die Geschmäcker sind. Während die Serie in Japan nur so boomt, kommt sie bei uns in Europa nur zögerlich in Gang. Einen Tipp können wir dir aber trotzdem geben: In Insider-Läden wie Comic-Shops kannst du verschiedene Conan-Figuren erstehen (wir haben sie in der *Kids Zone* bei einem Gewinnspiel auch bereits verlost). Oder was hältst du davon, wenn du dein eigenes Detektiv-Conan-T-Shirt entwirfst? Das wäre doch voll cool und du hättest ein echtes Unikat!

Dragon Ball GT

Warum wird eigentlich *Dragon Ball GT* immer wieder verschoben? Erst sollte es im letzten Herbst schon anfangen, dann in diesem Frühjahr. Schließlich hieß es, dass es Juni werden wird. Und was ist? Nichts. Warum bringt RTL II denn die Serie nicht? Es ist doch logo, dass die Sendung kein Flop wird. *DBZ* hat ein Jahr lang die Charts angeführt und bei *DB GT* würde es bestimmt nicht anders werden. Warum also gibt es immer wieder neue Termine, die dann doch nicht eingehalten werden?
Jonas Unbehauen

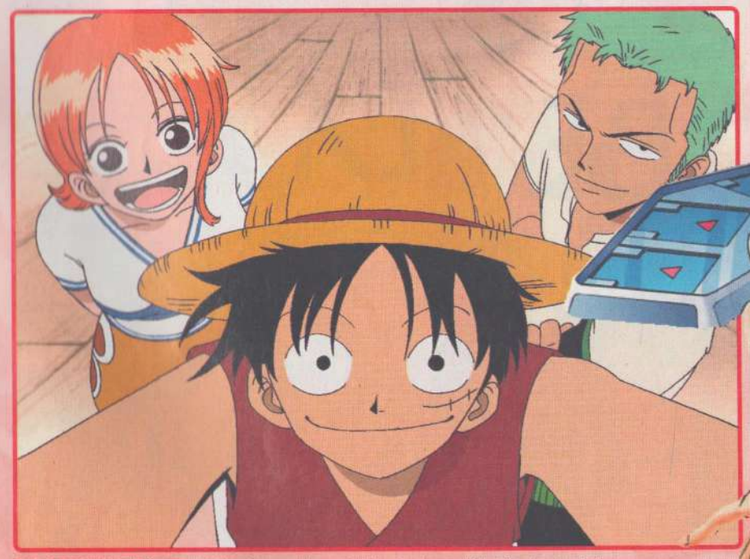
Lieber Jonas,

wir können hier in der Redaktion die Briefe schon kaum mehr stapeln, die sich um diese Frage drehen. Wir haben wieder und wieder bei der Pressestelle von RTL II nachgefragt, aber es gibt einfach keinen definitiven Termin, ob und wann die heiß ersehnte Serie ausgestrahlt wird. Auch wir haben keine Begründung vorliegen, warum die Serie nicht wie geplant gestartet ist. Ihr könnt euch jedoch darauf verlassen, dass wir zu diesem Thema immer am Ball bleiben und euch sofort berichten werden, wenn sich etwas ändert. Ehrensache!



GEHEIMNISVOLL Es ist echt voll schwierig zu durchschauen, was der Yu-Gi-Oh!-Held Seto Kaiba im Schilde führt.

AUFREGUNG PUR Bei der vierten Staffel Digimon Frontier bringt die U-Bahn die DigiRitter direkt in die DigiWelt. Was dort auf die Kids und ihre Digimon wartet, schlägt alle bisherigen Gefahren bei weitem. Passt gut auf!



SCHATZSUCHER Ruffy und seine Crew suchen seit Monaten den größten Schatz aller Zeiten, genannt One Piece. Ob sie es schaffen, ihn zu finden? Wir sind mächtig gespannt!

Leser galerie

Kevin Kirscht, Helmstedt

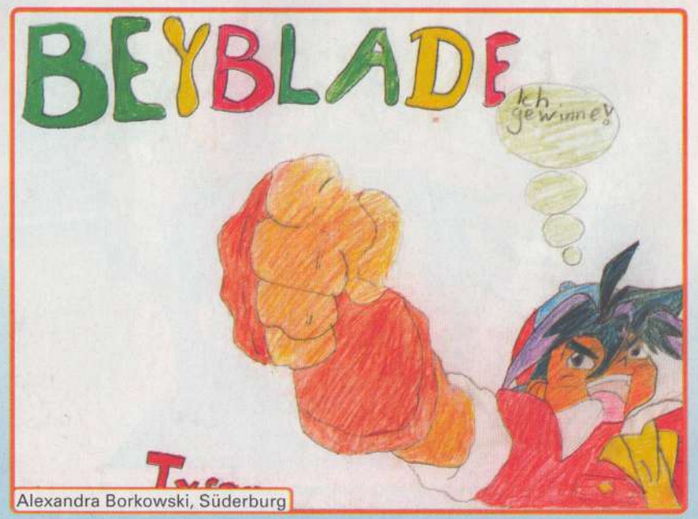
Sandra Menzer, Rabenau

Sandra Ghulam, Gronau

Jenny Knauth

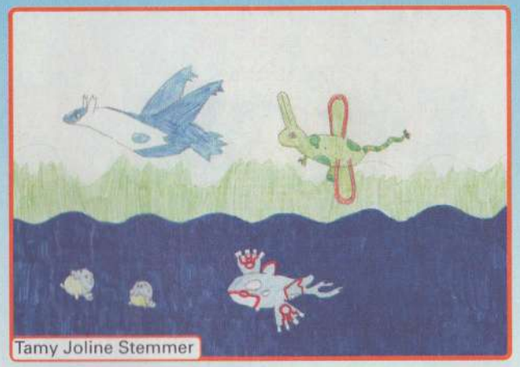
Mario Stangl, Stade

Nora Walbrun



Alexandra Borkowski, Süderburg

Marie-Theres Bumhoffer


Tamy Joline Stemmer

Melanie Jurczek, Lüneburg

Oranger Engelberg

Tanja König

Frencis Espig

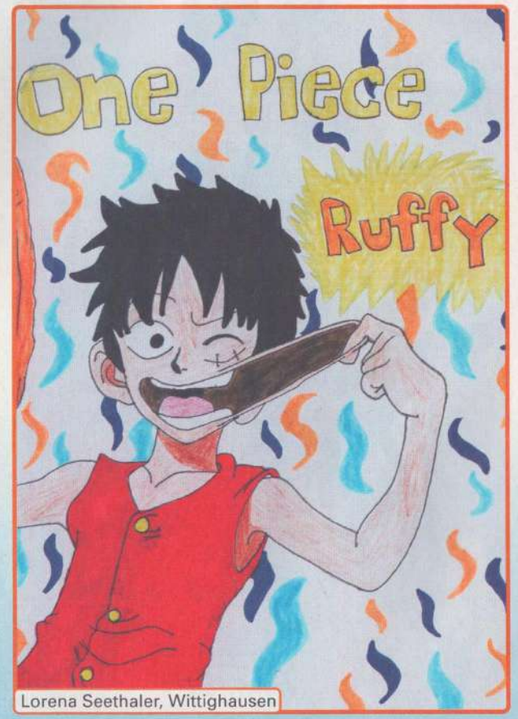
Daniela Gerhardt

Jasmin Dano, Neuffen

Christian Pinkers aus Luxemburg

Gina Schneider, Brieskow

Ai-Chan aus Frankfurt



Lorena Seethaler, Wittighausen

Teri Reisinger, Walldürn

Beatrice Fehr, Schwarzenbek

Sarah Schenk, Wansdorf

Jeanette Druve, Ammersbek

Ray Pott, Essen

Emira Haddaji

Sabrina Eller, Steinach

Christian Baumann, Kindberg

DAS MEGA-FETTE GEWINNSPIEL

Drei Gewinnspiele auf einmal! Na, wenn das keine geballte Ladung von Gewinnchancen ist! Macht mit und krallt euch einen coolen Pokémon-, Beyblade- oder One Piece-Gewinn. Wir drücken euch die Daumen!

Pokémon-Gewinnspiel (1)

Ganz gleich ob ihr gerade ins Sammelkartenspiel einsteigt oder schon eine Weile mit den Poké-Cards spielt: Gut beraten seid ihr mit der Pokémon-Sturmwind-Box. Denn sie ist randvoll mit Utensilien gefüllt, die man zum Zocken braucht: ein vorkonstruiertes Themendeck (Sturmwind) mit 60 Karten, drei Booster aus den ersten Pokémon-Erweiterungen, eine Pikachu-Metallmünze, eine CD-ROM für den PC, eine Spielunterlage und vieles mehr. Wenn ihr euch diesen „Tausendsassa" schnappen wollt, beantwortet unsere Gewinnfrage richtig:

Wer ist auf der Metallmünze in der Sturmwind-Box abgebildet?

One-Piece-Gewinnspiel (2)

Wo hat der König der Piraten, Gold Roger, bloß den größten Schatz der Welt versteckt? Er heißt One Piece und hat schon massenweise Seeräuber auf den Plan gerufen. Seit Monaten fahnden nun auch Ruffy und seine Crew auf RTL II danach. Es kribbelt euch in den Fingern, die Action-Szenen der Serie nachzuspielen? Dann beantwortet die folgende Frage richtig und schon bald kann eine Diorama-Action-Figur euch gehören!

Wie heißt der König aller Piraten?

Beyblade-Gewinnspiel (3)

Im September erscheint der *Beyblade*-RC-Starter mit Fernsteuerung und sorgt für den richtigen Dreh! Aber auch die elektronischen *Beyblades* sorgen mit ihren Licht- und Soundeffekten für mehr Action in der Arena! Die Bladebreakers Tyson, Kai, Ray, Kenny und Max lassen grüßen! Let it rip!

Wie heißt der Anführer der Bladebreakers?

Fragt eure Eltern, ob ihr mitmachen dürft:

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, sendet ihr einfach eine SMS mit dem Inhalt:
- **„KIZA1" und dem Lösungswort (Pokémon-Gewinnspiel)**
- **„KIZA2" und dem Lösungswort (One-Piece-Gewinnspiel)**
- **„KIZA3" und dem Lösungswort (Beyblade-Gewinnspiel)**

an die 81114 (Schweiz: 72444)

D: € 0,49* Alle Netze! * VF D2-Anteil € 0,12
CH: Sfr 0,70

Oder schreibt eine Postkarte mit dem jeweiligen Kennwort und der Lösung an: Computec Media AG, Redaktion Anime Zone, Kennwort: „Pokémon" bzw. „One Piece" bzw. „Beyblade", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Mit der Teilnahme am Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall. Teilnahmeschluss ist der 6. Dezember 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

WICHTIG: Ihr wollt euer Glück bei allen Gewinnspielen versuchen? Dann schickt uns bitte PRO Gewinnspiel eine eigene SMS bzw. Postkarte.

INFO So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG | Redaktion Anime Zone
Dr.-Mack-Straße 77 | 90762 Fürth
Fax: (0911) 28 72-235
E-Mail: kidszone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Computec Abo-Service
Kids Zone
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: (0451) 49 06-700
Fax: (0451) 49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de
Internet: abo.kidszone.de

ANIME ZONE

IMPRESSUM

REDAKTION
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Chefredakteur: Matthias Glaser (V.i.S.d.P.)
Redaktion: Silke Menne (Ltg.), Claudia Schnickel, Markus Strößenreuther, Michael John
Bildredaktion: Albert Kraus
Art Director: Andreas Schulz
Textchef: Michael Ploog, Margit Koch-Weiß
Lektorat/ Schlussredaktion: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Rategeschichten: Jens Klausnitzer
Comic: Mathias Neumann
Layout: Sandra Wendorf, Andreas R. Röschke

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden
Urheberrecht: Alle in Kids Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

ANZEIGENVERKAUF
Wolfgang Menne (0911) 2872-144 | E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (030) 88918855 | E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (0911) 2872-141 | E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION/DATENANLIEFERUNG
(0911) 2872-114 | E-Mail: dispo@computec.de

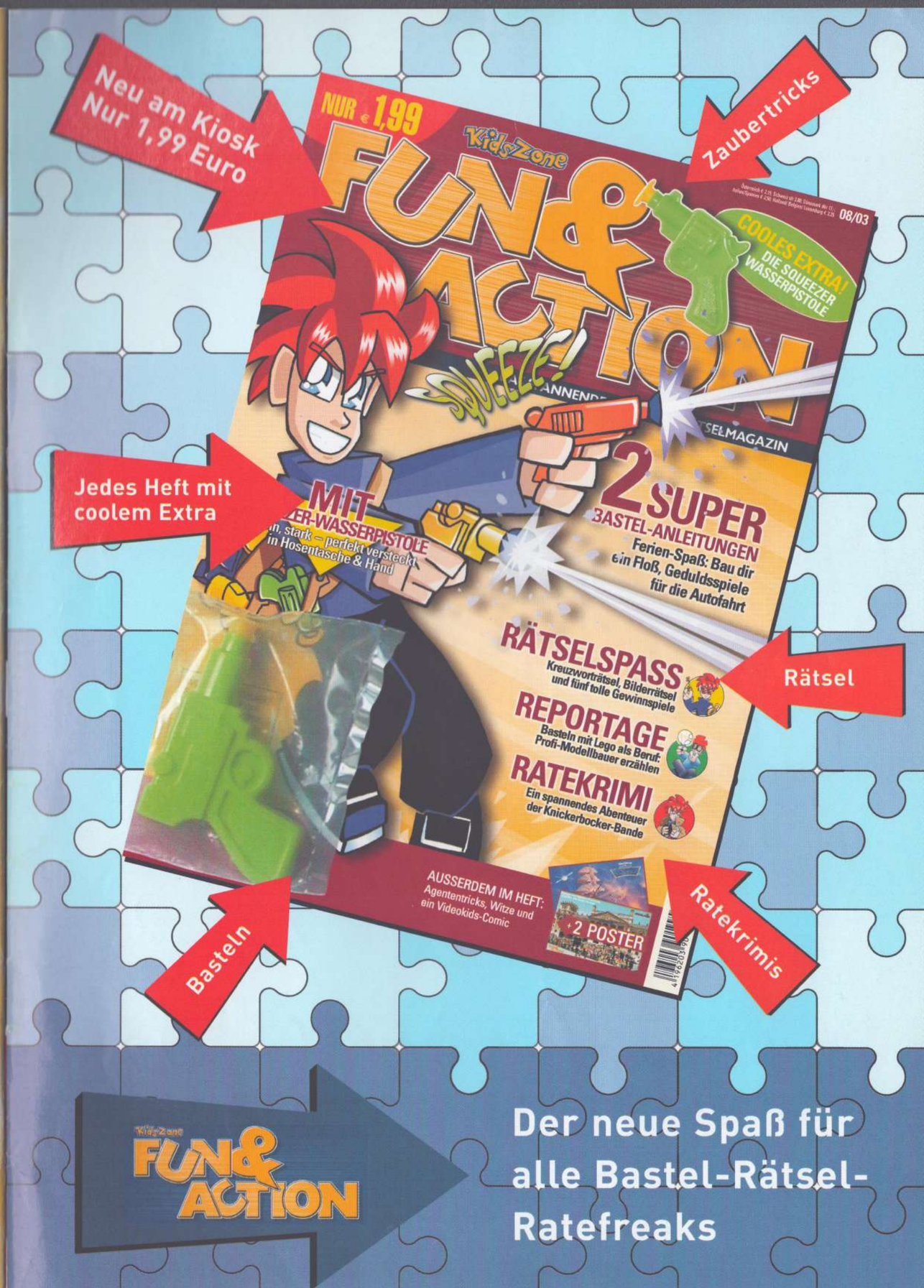
Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 1.10.2002
COMPUTEC MEDIA AG ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.

VERLAG
Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Produktionsleitung
Ralf Kutzer
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Abonnement
Kids Zone kostet im Abonnement halbjährlich € 26,90 für 13 Ausgaben (Ausland: € 41,20). Das Jahresabo kostet € 52,- für 26 Ausgaben (Ausland: € 80,60).
Abonnementsbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882, Fax: -5277, E-Mail: computec@leserservice.at, Abonnementspreis für Halbjahresabo (13 Ausgaben): € 29,90, Abonnementspreis für Jahresabo (26 Ausgaben): € 58,00
Druck
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe
ISSN/Pressepost
Kids Zone wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ: B 52071, ISSN: 1615-5491

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem
FUN & ACTION · PLAYZONE · XBOX ZONE · N-ZONE · gamesTM · MCV · Hardware · WIDESCREEN · PC ACTION · girls

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
IVW-Zahl Verbreitete Auflage: 2. Quartal 2003 73.577



Neu an deinem Kiosk:

Jeden Monat mit super Girls-Extra

KidsZone girls

Alles, was bei Girls angesagt ist!

Mode

Schmink-tipps

Pferde

Musik

Handy

Foto-Love-Story

Kino

TV